

15

21

CuCo
CUADERNOS
DE CÓMIC

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)
Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDICIÓN

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

SECRETARÍA EDITORIAL

Anna Marta Marini (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)
Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)
Esther Claudio (University of California in Los Angeles)
Enrique del Rey Cabero (University of Exeter/University of Oxford)
Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárata
Corrección Gerardo Vilches y Elena Masarah Revuelta

CÓMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)
Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)
Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)
Óscar Gual Boronat (Universitat de València (Estudi General))
Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)
Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)
Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València (Estudi General))
Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)
Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © EVANS, A. H. *Birds*.
New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Nos acercamos al final del año 2020 y con él llega fiel a su cita semestral el número 15 de *CuCo*, *Cuadernos de cómic*. Ha sido un año evidentemente marcado, de forma negativa, por la pandemia en el que, pese a ello, la actividad de nuestra revista no ha parado.

Antes de comentar los contenidos, desde la dirección de la revista queremos agradecer a todos los participantes en el *crowdfunding* que, como cada año, lanzamos para el sostenimiento económico de nuestra publicación. La campaña fue un éxito absoluto que demuestra que el interés por iniciativas de este tipo sigue creciendo, lo cual nos anima a seguir trabajando para mejorar la revista.

Y con ese espíritu de mejora lanzamos en este número el primer dossier que incluimos en la revista, con el título de «Lenguajes de cómic». Un monográfico que cuenta con aportaciones presentadas en el Congreso Internacional Conversaciones en torno al cómic / Comics in Dialogue, organizado por la Universidad Complutense de Madrid, que afrontan este tema desde diferentes puntos de vista que serán comentados posteriormente. Se trata, como decimos, del primer dossier publicado en *CuCo*, pero esperamos que no sea el último, ya que nuestra intención es publicar uno cada año. Para ello, estamos abiertos a propuestas sobre posibles contenidos, que aquellos interesados pueden enviar siguiendo el procedimiento descrito en nuestra sección de normas de publicación.

Además del dossier, este número incluye un artículo de Roberto Jesús Sayer sobre la obra de Nagisa Kaworu, a partir de las nociones de «ángel» como potencia intermediadora de la voluntad divina hacia los humanos y los tópicos de las primeras figuras de mártires que nos ofrece la literatura apócrifa; y otro de Caros Llorente Aguilera que analiza la influencia que tuvo la energía nuclear en los cómics de Estados Unidos durante los años cuarenta y cincuenta. Completa este cuaderno una extensa entrevista realizada por Esther Claudio a Paco Roca y la habitual sección de *CuCoCrítica*.

Un número, por tanto, muy completo, que esperamos que sea del agrado de los, por suerte, cada vez más numerosos lectores de esta revista y que también deseamos que sea una aportación valiosa para la comunidad investigadora.

El Comité Editorial

ÍNDICE

CuCoDOSIER

ENTRE LA <i>FORGERIE</i> Y EL PASTICHE: LA OBRA TRIBUTO A TINTÍN DE YVES. RODIER. Miguel Ángel Pérez-Gómez.....	10
BERLIAC Y EL <i>GAJJIN GEKIGA</i> . UNA PERSPECTIVA MANGAESCA. José Andrés Santiago Iglesias	31
MÁS QUE SUPERHÉROES: FILOSOFÍA DEL LENGUAJE, PERENNIALISMO Y LOS CIMIENTOS DE LA REALIDAD EN GRANT MORRISON. Mario Ramos Vera.....	52
<i>EL VECINO. HISTORIAS</i> . DESPLAZANDO EL SIGNIFICADO DE LOS SUPERHÉROES. Juan Carlos Pérez García.....	71

CuCoESTUDIO

NUCLEARIZACIÓN DE LA INFANCIA. LA INFLUENCIA NUCLEAR EN LOS CÓMICOS DE ESTADOS UNIDOS DURANTE LOS AÑOS CUARENTA Y CINCUENTA. Carlos Llorente Aguilera.....	110
UN MÁRTIR EXTRAORDINARIO. EL CASO DE NAGISA KAWORU EN SHIN SEIKI EVANGELION. Roberto Jesús Sayar	128

CuCoENTREVISTA

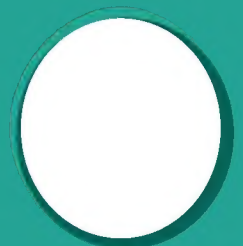
Entrevista con Paco Roca por Esther Claudio.....	153
--	---------------------

CuCoCRÍTICA

DIE. LA PARTIDA. CORAZONES ROTOS POR LA FANTASÍA. Ángela María Garrido García	172
GÉNERO Y CONCIENCIA AUTORAL EN EL CÓMIC ESPAÑOL (1970-2018). Enrique del Rey Cabero	176
LA SOLEDAD DEL DIBUJANTE. Óscar Gual Boronat.....	181
WHO UNDERSTANDS COMICS? QUESTIONING THE UNIVERSALITY OF VISUAL LANGUAGE COMPREHENSION. Anna Marta Marini.....	185

Dossier

**Lenguajes
del Cómic**



El presente dossier, titulado «Lenguajes del cómic», tiene su origen en el Congreso Internacional Conversaciones en torno al cómic / Comics in Dialogue, celebrado en la Universidad Complutense de Madrid y con la aportación de múltiples entidades colaboradoras. La cita académica tuvo lugar los días 20 al 23 de octubre de 2020, en un formato online, impuesto por la pandemia de la COVID-19, que ha obligado a suspender, aplazar o celebrar en formato remoto la práctica totalidad de eventos universitarios.

Se trató del primer congreso de estas características organizado por la UCM, que se une, así, a otros asentados en España, como el Congreso Internacional de Estudios interdisciplinarios sobre cómic organizado en la Universidad de Zaragoza con carácter bianual y Unicómic, celebrado con la misma periodicidad por la Universidad de Alicante, pioneros en el estudio del cómic con unas jornadas del mismo nombre cuyo origen se remonta a hace más de veinte años. Recientemente, a este grupo de universidades que reconocen el cómic como un campo de estudio riguroso y complejo se ha unido la Universidad La Laguna con el Congreso Internacional cine+cómic.

Han sucedido muchas cosas desde aquel seminal I Congreso Internacional sobre Cómic y Novela Gráfica de la Universidad de Alcalá de Henares y el Instituto Franklin, celebrado en 2011. A un ritmo quizás más lento del que nos gustaría a quienes dedicamos nuestros esfuerzos investigadores al cómic, diferentes universidades españolas han ido celebrando cada vez más seminarios, cursos de verano, jornadas y congresos que giran en torno al cómic, de una forma u otra. Cada vez es más habitual que se defiendan tesis doctorales relacionadas con este medio, y comienzan a aparecer asignaturas sobre él o, incluso, másteres universitarios específicos, como el Máster Universitario de educación y cómic de la Universitat de València o el Máster Universitario de medicina gráfica de la Universidad Internacional de Andalucía. Pese a todo el camino que puede quedar por recorrer hasta la completa equiparación del cómic con otras disciplinas, es evidente que los tiempos en los que quienes realizamos tesis doctorales, presentamos comunicaciones o publicamos artículos científicos teníamos que justificarnos constantemente parecen haber quedado atrás, afortunadamente.

Evidencia de ello fue este Congreso Internacional Conversaciones en torno al cómic, que reunió a decenas de profesionales del sector, provenientes de diferentes países, así como a múltiples comunicantes, entre los que se hallaban, principalmente, personas jóvenes que están realizando sus investigaciones doctorales. La notable variedad de aproximaciones y enfoques demuestra la necesidad de abordar la historieta desde la inevitable multidisciplinariedad. El propio carácter del cómic es propicio para ser estudiado desde la teoría de la comunicación, las bellas artes, la historia, la historia del arte, la filología, la psicología o la sociología, entre otras disciplinas. Todas pueden aportar visiones relevantes acerca de este medio aún relativamente joven, que padeció el estigma durante buena parte de su existencia de ser un mero entretenimiento infantil sin valor artístico o cultural. En este Congreso,

atendiendo a esta diversidad, se plantearon varias líneas de investigación, articuladas, después, en sendas mesas de comunicaciones, entre las cuales pudieron observarse algunas dedicadas a la traducción, el activismo o los contactos con el cine y la literatura. Y, por supuesto, la línea de la que deriva este dossier: Lenguajes del cómic.

Bajo tal denominación, como puede intuirse, caben acercamientos muy dispares. Existe una larga tradición de estudio de los códigos que emplea el cómic, pese a que en no pocas ocasiones se han visto excesivamente influidos por la semiótica del cine, o por las categorías literarias. Pese a ello, abundan ya las monografías que plantean sistemas integrales y modelos de análisis más o menos complejos. Por añadidura, pueden estudiarse los significados y símbolos presentes, su estética, su narrativa o su potencial para adaptar otros lenguajes o ser adaptado. La semiótica, la narratología y las diferentes teorías del lenguaje pueden ser aquí tan relevantes como las herramientas desarrolladas desde la historia del arte y las teorías estéticas.

Esta variedad de enfoques queda patente en los cuatro textos seleccionados para este dossier sobre lenguajes del cómic:

Entre la forgerie y el pastiche: la obra tributo a Tintín de Yves Rodier (Miguel Ángel Pérez Gómez, Universidad de Sevilla) aborda lo que ocurre cuando un autor de cómic decide continuar y completar la obra de otro autor, en este caso Hergé, renunciando a su estilo propio para imitar al del autor original. ¿Qué es el pastiche? ¿Qué función tiene dentro de la tradición del arte reproducido en masa? ¿Cómo está legitimada la *forgerie* en el contexto de la postmodernidad?

La imitación de un estilo fácilmente reconocible por los lectores es también el tema que aborda José Andrés Santiago Iglesias, de la Universidad de Vigo, en su texto sobre el autor argentino Berliac, quien ha sido frecuentemente tachado de «apropiacionista» por su tendencia a utilizar un estilo manga muy alejado de las coordenadas culturales que le son propias debido a su origen. *Berliac y el gaijin gekiga: una perspectiva mangaesca* plantea cuestiones fácilmente extrapolables a otros títulos y a otras coordenadas geográficas: ¿qué es un estilo? ¿Está siempre el estilo ligado a una experiencia cultural concreta? ¿Qué derecho tiene un autor extranjero, es decir, un *gaijin*, a apropiarse de los valores estéticos de otra cultura? ¿Podemos hablar de valores estéticos propios y exclusivos de una determinada cultura cuando, por ejemplo, el manga está ya en su origen enormemente influido por el cómic y el cine norteamericano? ¿No es el estilo siempre una forma bastarda de expresión? Al decir que un cómic es solo manga de verdad cuando está hecho por un autor japonés, ¿no estamos cometiendo la misma falacia purista que quienes dicen que solo el pueblo gitano puede hacer buen flamenco?

Las experiencias ajenas nos son accesibles a través de estilos que, en un principio, también nos resultan ajenos, como prueba el caso de Berliac, pero las complejas relaciones que hay entre experiencia y estilo, pensamiento y lenguaje, también queda reflejada, si bien desde otro punto de vista muy diferente, en el artículo que Mario Ramos Vera, de la Universidad

Pontificia de Comillas, dedica a la obra de Grant Morrison, un autor que ha dedicado toda su carrera a hablarnos de una cuestión capital dentro de la filosofía del lenguaje: ¿es la realidad quien determina el lenguaje que usamos para expresarnos y delimitarnos dentro del mundo? ¿O es, tal vez, al revés, el lenguaje el que determina la realidad, levantando ante nosotros una cárcel imperceptible? *Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison* habla de estas cuestiones a través de obras como *Los Invisibles*, *Kid Eternity*, *Flex Mentallo*, *All Star Superman* y *Klaus*.

La guinda de nuestro dossier sobre lenguajes del cómic la pone Pepo Pérez con un texto muy especial, *El Vecino. Historias. Desplazando el significado de los superhéroes*, ya que en él aborda su propia obra, *El Vecino*, un cómic en el que muchas de sus decisiones creativas están fuertemente relacionadas con algunos de los temas que han ido desgranándose a lo largo de este dossier: el apropiacionismo y el «homenaje» a otros estilos, o la relación entre lenguaje y realidad. El análisis de estas cuestiones a partir de las propias viñetas de Pepo Pérez resulta en un interesantísimo y muy poco habitual enfoque, el del autor-académico, al que estamos muy satisfechos de poder dar cabida en estas páginas de *Cuco, Cuadernos de Cómic*.



Entre la *forgerie* y el pastiche: la obra tributo a Tintín de Yves Rodier

Between forgerie and pastiche: Yves Rodier's tribute to Tintin works

DR. MIGUEL ÁNGEL PÉREZ-GÓMEZ

Departamento de Comunicación Audiovisual
y Publicidad de la Universidad de Sevilla

Miguel Ángel Pérez-Gómez es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla; en la actualidad es doctor y profesor del Departamento de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su tesis versa sobre la producción audiovisual del fandom y la cultura participativa. Entre otros eventos internacionales ha participado en Queer Screen Cultures (University of Nottingham, 2009), las AATI Conferences (Italia, 2010 y 2011) y Biografía del cómic (Università Ca'Foscari Venezia, 2014). Ha participado en libros como *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014), *Fan Phenomena: The Lord of the Rings* (Intellect, 2015) o *Marvel Comics into Film* (McFarland, 2016). Es también el editor del e-book *Previously On: Multidisciplinary Studies on TV Series in the Third Golden Age of Television* (2011). En sus ratos libres escribe sobre comics en su blog *El lector bicéfalo*, colaboró ocasionalmente en *Rockdelux*, y participó en la ya extinta *Entrecomics*.

Fecha de recepción: 2 de septiembre de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 31 de octubre de 2020

Resumen

Entre los apócrifos de *Las aventuras de Tintín* existen aquellos que, por imitación del estilo gráfico y el narrativo, citan la obra de Hergé desde la seriedad. Podemos definirlos como una imitación de un estilo sin la función satírica; entre estos podemos incluir los textos de segundo grado que están pensados como una continuación o extensión de una obra preexistente. Yves Rodier ha realizado diferentes pastiches/*forgeries* imitando el estilo de Hergé. A través de este artículo se analizan su uso de la *forgerie* y el pastiche para crear obras apócrifas que pueden leerse como si formaran parte del universo oficial.

Palabras clave: apócrifo, *forgerie*, pastiche, Tintín, Yves Rodier.

Abstract

Among the apocryphal of *The Adventures of Tintin* there are those who, by imitation of the graphic and narrative style, quote Hergé's work from the seriousness. We can define them as an imitation of a style without the satirical function; among these we can include second grade texts that are intended as a continuation or extension of a pre-existing work. Yves Rodier has made different pastiches/*forgeries* imitating Hergé's style. This article analyzes his use of *forgerie* and pastiche to create apocryphal works that can be read as if they were part of the official universe.

Keywords: apocryphal, *forgerie*, pastiche, Tintin, Yves Rodier.

Cita bibliográfica

PÉREZ- GÓMEZ, M. A. «Entre la *forgerie* y el pastiche: la obra tributo a Tintín de Yves Rodier», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 10-30.

«La obra de Hergé ha tenido ese privilegio de los clásicos que es el que da la imitación.»¹

Introducción

Cuando hablamos de los apócrifos de Tintín normalmente nos referimos a un tipo de obras que buscan homenajear la de Hergé desde diferentes perspectivas: comedia, sátira o drama. El relato puede pasar a refundarse como un texto político, como sucede en *The Adventures of Tintin: Breaking Free* de J. Daniels (1988); de carácter sexual en *Tintin in Thailand* de Bud E. Weyser (1999); o a modo de crítica geopolítica en *Tintín en Irak* de Youssouf - Nqp y Víctor (2004). Si algo une a las obras anteriormente citadas es que, aparte del homenaje o la utilización de los personajes y situaciones extraídas de *Las aventuras de Tintín*, no tienen un fin, ni continuista ni de pertenencia al universo primario, más allá del guiño o la transformación que supone el texto final. Son un tipo de producción clandestina, a causa de la política de rechazo de Moulin-sart hacia este tipo de obras.

Entre los apócrifos dedicados al periodista belga y su universo, existen algunos que buscan homenajear, tanto por imitación del estilo gráfico como por el narrativo, la obra de Hergé desde cierta pretensión continuista y de ampliación de la obra original. Intentando utilizar todas las herramientas gráficas así como las narrativas desplegadas por el autor belga. Yves Rodier es, posiblemente, el más reputado y conocido de estos autores, el que más ha dialogado con la obra de Hergé, en un de tú a tú muy desigual. Rodier nos plantea su voluntad de seguir elaborando aventuras de Tintín. Sin embargo, su planteamiento es seguir la línea marcada por Hergé e intervenir algunas de las obras originales. A través de este autor canadiense vamos a analizar el concepto de pastiche dentro el noveno arte.

Una breve aproximación al concepto de pastiche

El origen del término es literal: pastiche es una evolución de la palabra romance *pasticcio*, que hace referencia a un plato, una especie de batiburrillo de carne, vegetales, huevos y abierto a cualquier posibilidad de adiciones.² Durante el Renacimiento la escena artística consideraba al *pasticcio* como una metáfora de la obra de aquellos

¹ CASTILLO, F. *Tintín-Hergé. Una vida del siglo XX*. Madrid, Fórcola Ediciones, 2019, p. 306.

² BATTAGLIA, S. *Grande Dizionario della Lingua Italiana*. Vol. 12. Turín, Unione Tipografica-Editrice, 1984, p. 791.

autores que no tienen demasiada calidad debido a los diferentes estilos que utilizan.³ Un tipo de obras en las que el pintor no deja ver su propio estilo, si no que se expresa a través del de otros.

En la Italia de dicho periodo histórico empieza a haber una gran demanda de obra pictórica por parte de la nobleza, los comerciantes y la Iglesia. Esto supone una gran oportunidad para los pintores de pastiches de autores reputados. Por lo que el *pasticcio*, la copia deliberada de la obra y del estilo de otro autor, se convierte en un negocio. Con ese sistema de copias se asientan los estilos de los autores más populares del momento y de aquellos que son del gusto de las clases sociales que tienen los medios para poder adquirirlas.

A lo largo del siglo XVI la práctica de pintar copias fraudulentas se ve respaldada dentro del discurso de la selección. En el centro de esa teoría está una *Helena* del pintor griego Zeuxis, el cual compuso la figura copiando diferentes partes de otras esculturas que representaban deidades femeninas, buscando lo mejor de cada una.⁴ Escoger aquellos elementos sobresalientes de las obras maestras como un acto para garantizar la aceptación de ciertos sectores del mundo del arte. Pero el rasgo definitorio, la autoría del pintor, no es propio sino ajeno, ya que el valor de la obra creada por el imitador vale tanto como su capacidad para emular el estilo de otro. Aun así, durante el Renacimiento hubo algunos de estos imitadores que adquirieron cierta fama debido a la similitud de los trazos a los de los pintores originales. Entre los más conocidos estaban Guido Reni, que mostró una gran habilidad de emular el arte de Carracci, y Sassoferrato, que hacía lo propio con la obra de Rafael.⁵

Hoesterey apunta que, a mediados del siglo XVII, la «apreciación por el género estaba a medio camino entre la admiración por lo magníficamente que estaba ejecutada la copia de una obra maestra, la copia fraudulenta producida para “un mercado de masas”, y la recepción del *pasticcio* como una mezcla de estilos».^{6 7}

Tres enfoques para un mismo fenómeno que podemos definir como de no-autor: el primero se refiere a la habilidad técnica del productor de la obra pictórica, la segunda supone una depreciación del *pasticcio* que tan solo cumple una función mercadotécnica, y, por último, como una obra no relevante que no es capaz de atenerse al estilo propio del pintor. Pero el *pasticcio* se abrió a un segundo mercado, que no podemos definir como anticlásico, en el que se bastardiza el conocimiento logrado por el arte

³ *Ibid.*, p. 790.

⁴ HOESTEREY, I. *Pastiche. Cultural memory, in art, film, literature*. Bloomington, Indiana University Press, 2001, p. 2.

⁵ *Ibid.*, p. 3.

⁶ Todas las citas de textos han sido traducidas por el autor del artículo.

⁷ *Idem.*

clásico reescrito durante el Renacimiento. Aquí el pastiche se considera un homenaje o la asimilación de la obra de un gran maestro, algo que era valorado positivamente.⁸

En *Histoire de la Langue Française* compilada por Brunot, se definen como «Tableaux, qui ne sont ni des Originaux, ni des Copies».⁹ Este filólogo sitúa el estatus incierto de los pastiches:¹⁰ no son originales por mucho que se parezcan al original, pero tampoco son copias. Hoesterey localiza una ampliación a la definición de Brunot en la edición *Neufchastel* de 1765 de la *Encyclopédie*, la obra magna de la Ilustración. En esta, se añade una coletilla a la definición ya dada: «pero están hechas con la sensibilidad y las maneras de otro pintor, con tal habilidad que los más inteligentes a veces han sido engañados».¹¹ Habla del pastiche como aquella obra ingeniosa, o en la que el autor demuestra gran conocimiento de las técnicas de otro pintor. En el aspecto literario, Marmontel habla del pastiche literario definiéndolo como «una imitación afecta de la manera y el estilo de un escritor»,¹² aunque luego añade que esos autores «son capaces de asimilar la grandeza de un escritor, penetrar en su alma y su genio».¹³ Si bien la primera parte de esa definición es de carácter continuista con respecto a Brunot, la segunda parte parece más bien una intuición que algo comprobable a través del resultado final. Desde inicios del siglo xvi, los pastiches derivados de obras de los grandes maestros son mayoritariamente producidos para coleccionistas con y sin ánimo de lucro. El destinatario final puede ser conocedor, o no, del carácter apócrifo de la obra que adquiere. Las *forgeries* modernas son copias perfectas para un mercado del arte que carece de la impureza de las falsificaciones.¹⁴ El pastiche es, en estos términos, un tipo de obra «segura», que no intenta traspasar esa frontera legal.

Con la llegada del siglo xx, se empiezan a definir unos límites mucho más laxos en cuanto a la originalidad de la obra y la autoría, los pastiches comparten espacio con las obras originales y, en algunos casos, tienen más protagonismo. Para Letissier, desde los modernistas, las reescrituras son una cuestión por derecho propio que invitaba a la reflexión.¹⁵ Esta adopta múltiples formas, la cita, el préstamo, la canibalización o el simple plagio. Con la llegada de la comunicación de masas, los nuevos medios de comunicación, el sentido negativo del

pastiche es, al igual que la parodia, la imitación de un único o peculiar, estilo idiosincrático, portar una máscara lingüística, un discurso en una lengua muerta. Pero es una práctica

⁸ *Ibid.*, pp. 3-4.

⁹ BRUNOT, F. *Histoire de la Langue Française des Origines à Nos Jours*. Vol VI: le XVIII^e siècle. París, Librairie Armand Collin, 1966, p. 718.

¹⁰ En Francia, *pasticcio* cambia su escritura por pastiche.

¹¹ HOESTEREY, I. *Op. Cit.*, p. 6.

¹² *Ibid.*, p. 7.

¹³ *Idem.*

¹⁴ *Ibid.*, p. 11.

¹⁵ LETISSIER, G. *Rewriting/reprising plural intertextualities*. Newcastle, Cambridge Scholars, 2009, p. 4.

neutral que solo busca la mimesis, sin los motivos ulteriores de la parodia, amputando el impulso satírico.¹⁶

La búsqueda de un estilo personal e intransferible está en quiebra, asumir discursos ajenos como propios, el discurso de la imitación y de la apropiación como un reconocimiento que para muchos espectadores, lectores u oyentes, puede ser considerada como un resultado y una actividad más valorable que el desarrollo de un estilo propio por parte de un artista.

Podemos suponer que el punto de partida de los pastiches es realizar una cita, aunque «una cita es a un mismo tiempo expresión de la legitimidad previa de algo superior que la sostiene y acto de legitimación de dicha autoridad producida por su mero ejercicio».¹⁷ Esta legitimización de lo previo nos hace pensar en un texto derivado, y en la jerarquía de los mismos. Sin embargo, dentro de la cultura de masas estos productos pueden ocupar un lugar preferente entre los gustos de un público menos formados en cuestiones de arte. Sánchez-Biosca lo formula de la siguiente manera:

los productos de consumo de masas más seriados y dirigidos a públicos menos cultivados en el arte se cargan de un virtuosismo sin precedentes, de multiplicidad de ecos, referencias, que pese a permanecer a menudo irreconocidos, no arruinan con una ostentación intelectual su carácter más gastronómico y aparentemente banal.¹⁸

Casi todas las aproximaciones al pastiche vistas en este breve resumen tienen como punto en común el virtuosismo de los pintores imitadores a la hora de realizar una obra con el estilo de otra persona, de forma que el mayor mérito es asemejarse a otro, hasta el punto de no poder reconocer si es la obra de un gran maestro o de un maestro imitador.

Pastiche y *forgerie* según Genette

Hasta el momento se ha mostrado la percepción desde el ámbito teórico del pastiche como una práctica no del todo creativa, centrada en el estilo y la habilidad de los pintores. Pero el pastiche es un tipo de producción artística que relaciona un texto primario con uno terciario, que no deja de ser una visión subjetiva de un autor no canónico. Genette denomina hipertextualidad a la relación que une un «texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en la que se injerta de una manera que no

¹⁶ *Ibid.*, p. 17.

¹⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995, p. 23.

¹⁸ *Ibid.*, p.25.

es comentario»;¹⁹ el texto derivado se genera «por transformación simple o por transformación indirecta (imitación)». ²⁰ La primera «evoca más o menos explícitamente, sin la necesidad de hablar de él [del texto] o citarlo», ²¹ mientras que en el caso de la imitación necesita de un contexto genérico «capaz de engendrar un número indefinido de performances miméticas». ²²

Genette plantea un esquema en el cual enumera tres regímenes de textos: lúdico, satírico y serio. Y, por otro lado, la relación de estos con el hipotexto, que puede ser de transformación o de imitación. ²³ Para este artículo vamos a focalizar en aquellas relaciones de imitación, principalmente en el pastiche y la *forgerie*. En el régimen lúdico, en relación con la transformación, tenemos la parodia, que se ha de realizar sobre obras que sean lo suficientemente conocidas como para que el texto (resultante) sea lo bastante reconocible. En función de la relación obtendríamos un pastiche como «la imitación de un estilo sin la función satírica». ²⁴

En cuanto a la imitación seria, que Genette denomina *forgerie*, tiene como función principal la continuación o extensión de una obra preexistente: ²⁵ por un lado, estaría la prolongación de un texto que en principio está cerrado; por el otro, la continuación, en el cual la obra previa estaba definitivamente abierta. ²⁶ Esta característica es la que da forma al autor al que vamos a analizar, tanto por la imitación de estilo más propia del pastiche, y el afán de continuación y prolongación del texto primario por parte de este.

El análisis que Genette hace sobre los textos de segundo grado se centra en las variaciones de textos en el ámbito de la literatura. En el caso del cómic, arte basado en la reproducción serial en masa, tendremos que advertir que hay diferentes elementos que lo componen. La narrativa, la forma de contar del autor original, tiene que ser trasladada a esos nuevos proyectos, la estructura del relato es muy importante sobre todo en *Las aventuras de Tintín*; la expresión de los personajes, el *layout* de página, el trazo del dibujo, el color y los escenarios. Sin olvidarnos del formato álbum o el diseño de las portadas. Así pues, en el noveno arte tanto el pastiche como la *forgerie* tienen una complejidad añadida. Aspecto que se acentúa en el caso de Hergé, ya que es el único dibujante de la colección y el trazo empleado por este es muy característico.

¹⁹ GENETTE, G. *Palimpsestos. La literatura de segundo grado*. Madrid, Taurus, 1989, p. 14.

²⁰ *Ibid.*, p. 17.

²¹ *Ibid.*, p. 14.

²² *Ibid.*, p. 15.

²³ *Ibid.*, pp. 40-41.

²⁴ *Ibid.*, p. 38.

²⁵ *Ibid.*, p. 104.

²⁶ *Ibid.*, p. 201.

Hergé y el problema de la continuidad frente a la producción del *fandom*

Uno de los rasgos editoriales que caracteriza *Las aventuras de Tintín* es que, a pesar del éxito cosechado a lo largo de décadas, no tiene continuidad oficial. En el caso de otros títulos con gran popularidad dentro de la *Bande Dessinée*, como *Lucky Luke*, *Spirou*, *Blake y Mortimer* o *Los Pitufos*, las aventuras han tenido continuidad más allá de los creadores originales. De hecho, no existe ningún impedimento legal que imposibilite que a las aventuras del joven reportero belga se le sumen nuevos álbumes con otras aventuras, tan solo unas declaraciones que el propio Hergé realizó a Numa Sadoul en su serie de entrevistas:

¿Sin mí? Bueno, sinceramente, no lo creo. Por supuesto, hay muchas cosas que mis colaboradores pueden hacer sin mí e incluso mucho mejor que yo. Pero para hacer que Tintín viva, para hacer que Haddock, Tornasol, los Dupondts, todos los demás vivan, creo que soy el único que puede hacerlo: Tintín (y todos los demás) soy yo, exactamente como Flaubert dijo: «Madame Bovary, soy yo» [...] Si otros usaran a Tintín, podrían hacerlo mejor, tal vez menos bien. Una cosa es segura: ¡lo harían de manera diferente y, de repente, ya no sería Tintín!²⁷

En la actualidad, Moulinsart S.A. es la empresa gestora del patrimonio intelectual de Hergé. En la página comercial sobre Tintín gestionada por esta empresa, podemos encontrar un documento sobre la utilización de la obra de Hergé en Internet. Se trata de un texto donde se regula la comercialización de todos los productos relacionados con Tintín, y las posibles sanciones por el uso fraudulento o con ánimo de lucro de estos contenidos. Pero en el primer artículo de este reglamento podemos ver que no es solo la comercialización sino sobre el uso de los elementos distintivos de la obra de Hergé:

Los derechos de autor protegen no solo los cómics y los dibujos (cajas, tiras, láminas, dibujos insertados, portadas), textos, diálogos, gags, sino también los escenarios, los personajes y sus características, nombres, títulos y lugares imaginarios, onomatopeyas, fuentes y otros elementos de la obra de Hergé.²⁸

En resumen: las narrativas creadas por Hergé. Escenarios, personajes, diálogos, gags: los podemos considerar como existentes de su obra al estar definidos con unas características propias. Los existentes son todos aquellos elementos con los que el creador construye el universo. Desde personajes, vehículos, edificios, formas sociales, etc.²⁹

²⁷ SADOUL, N. *Tintín et moi, Entretiens avec Hergé*. París, Casterman, 1983, pp. 45-46.

²⁸ Charte d'utilisation de l'œuvre d'Herge sur internet. <http://fr.tintin.com/plus/ring/charte.html>

²⁹ PÉREZ-GÓMEZ, M. Á. «Analizando Neuropo: la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín». *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 6, 2016, p. 36. Disponible en: <http://cuadernosdecomic.com/docs/revista6/Analizando%20Neuropo%20la%20construccion%20de%20mundo%20en%20la%20obra%20de%20miguel%20angel%20martin.pdf>

Los textos sujetos a esta condición de archivo de existentes manifiestan su carácter arcóntico.

Lo arcóntico se relaciona con el archivo de palabras, lo tomo de la obra *Mal de archivo* de Jacques Derrida de 1995, en la que Derrida afirma que todos los archivos permanecen abiertos a nuevas entradas, nuevos artefactos, nuevos contenidos. Ningún archivo es definitivo, completo, cerrado: al incorporar el conocimiento desplegado en referencia a él, el archivo aumenta, se absorbe, gana *auctoritas*.³⁰

Esta consideración pone a la obra de Hergé en un estatus interesante. A eso hay que sumarle que *Tintín y el Arte-Alfa* (1987) era la obra que iba a cerrar las aventuras del reportero belga, pero quedó inacabada. Por lo que podemos entender que no solo el álbum en cuestión, sino todas las aventuras, están incompletas, por lo que estamos ante una obra abierta, que en ningún momento ha tenido una clausura. Si a eso le sumamos ese carácter arcóntico, de ser una obra de la cual podemos extraer diferentes existentes, se puede considerar que *Las aventuras de Tintín* es una obra abierta. No solo a la interpretación del lector, sino también por la carencia de un cierre claro.

Para Eco la obra siempre está abierta, aunque esté finalizada por el autor, pero para poder cerrarla por uno mismo hay que tener un conocimiento previo. No vale con enfrentarse a ella desde el absoluto desconocimiento sino que el autor tiene en cuenta «el *background* cultural de una decisión formativa [...] la visión del mundo que ella supone». ³¹ Poseer un capital cultural que permita operar a los autores de pastiches en las mismas coordenadas que el autor original no solo conociendo como este articula la ficción, sino también el trazo y el proceso de creación.

Yves Rodier y la búsqueda de un Hergé canónico sin Hergé

Una vez vista la breve evolución histórica del concepto de pastiche, el estatus como propiedad intelectual de *Las aventuras de Tintín* y cómo podemos concebir esta colección como una obra abierta, vamos a analizar las incursiones de Yves Rodier en el universo de Tintín.

Rodier nace el 5 de junio de 1967 en Farnham (Quebec). Desde muy temprana edad empieza a dibujar gracias al interés que despiertan en él los álbumes de *Las aventuras de Tintín* y los de *Astérix* de René Goscinny y Albert Uderzo. Durante su infancia es un ávido lector de los cómics de los años cincuenta y sesenta descubiertos en las

³⁰ DERECHO, A. «Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en HELLEKSON, K. y BUSSE, K. (eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. McFarland & Company Inc., 2006, p. 64.

³¹ Eco, U. *Obra abierta*. Barcelona, Editorial Ariel, 1990, p. 197.

antiguas colecciones del *Journal Tintin* y *Spirou* de su hermano, y por *Pif Gadget*, que su padre le compraba cada semana. La publicación del cuaderno de bocetos de Hergé para la última aventura inacabada de Tintín (*Tintín y el Arte Alpha*), en 1987, hace que Rodier se plantee, con tan solo diecinueve años, acabar la obra iniciada por Hergé, trabajo en el que estuvo inmerso durante cinco años.³² Esa dedicación se debe en gran medida a que Rodier no va a hacer un álbum con su estilo, si no intentando asimilar el trazo de Hergé.

A pesar de que el propio Rodier ha dibujado y guionizado series propias, sigue siendo más reconocido por su trabajo de reimaginación de un Hergé canónico. Entre sus obras están los dos álbumes de *Pignouf et Hamlet*; los tres de *Simon Nian*, con guion de François Corteggiani, *El Spectro*, con guion de Frédéric Antoine, publicados por Le Lombard con cuatro álbumes y su último trabajo, en esta ocasión como guionista, es *Purgatoire* con un solo álbum.

Aun así, su trabajo de reescritura de *Las aventuras de Tintín* suscita un interés para el investigador, ya que nos muestra el pastiche en un contexto muy diferente al representado por los estudiosos de este tipo de textos derivados. El sentido de cada uno de los pastiches/*forgeries* que se va a analizar tiene unos rasgos distintivos propios. Estos títulos operan en un espacio de comprensión muy diferente al que lo hacen las obras originales. Los lectores deben ser conocedores de la obra previa ya que la lectura de estos trabajos implica, en primera instancia, poder ver aquellos aspectos que los igualan a los textos primarios, los que se diferencian y las citas que apelan a los tintinófilos conocedores de todo lo que rodea y compone este universo.

La forgerie en las reescrituras de Yves Rodier

Todas las obras que se van a analizar a continuación están relacionadas directamente con la obra de Hergé en diferentes grados, desde finalización de proyectos, hasta desarrollo de insertos pasando por intentos de hacer álbumes a partir de ideas descartadas por el propio Hergé. Constituyendo un claro ejemplo de cómo muchos fans quieren formar parte del universo original o estar vinculados de alguna manera.

Tintin et l'Alph-Art (1986)- B/N y (Les Arumbayas,1991)- Color

Tintín y el Arte-Alfa iba a ser el último álbum de *Las Aventuras de Tintín*. Tanto por los bocetos como por el guion publicados por Casterman en 1986, sabemos que fue concebida como una gran reunión final. Un caso en el que iban a tener presencia dife-

³² RODIER, Y. «Tintín», en *Yves Rodier Illustrateur*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20021205023140/http://www.geocities.com/yves_rodier/tintin.html

rentes personajes secundarios aparecidos en álbumes anteriores. Una fiesta de despedida inacabada en la que cualquier fan acérrimo de la colección le gustaría participar. Tras el fallecimiento de Hergé, con un material que no era posible editar en forma de álbum, la viuda del autor tenía tres opciones: la primera pasaba por que otro autor finalizase el cómic: en este caso, el candidato más claro era Bob De Moor; la segunda consistía en publicar el material existente; y la tercera era olvidar el proyecto.³³

La publicación del casi-álbum póstumo descubre al público la forma de trabajar de Hergé, a la vez que desalienta a muchos de los seguidores del reportero belga. Son cuarenta y dos páginas abocetadas acompañadas del guion. Una vez desechada la opción de hacer el encargo a otro dibujante, la obra queda en el aire. Aquí podemos retomar la idea de la obra abierta como una oportunidad para supuestos aspirantes a suceder al padre de Tintín.

Lo publicado nos cuenta un caso que tiene como trasfondo el mundo del arte contemporáneo. Una mañana cualquiera en el Castillo de Moulinsart nos encontramos con que el capitán Haddock está soñando de manera premonitoria con la Castafiore. Cuando despierta la cantante lo llama por teléfono. Tintín se pone al teléfono y la soprano le comunica que va a pasar un par de días en Bélgica, que quiere quedar con ellos para luego irse de vacaciones con el popular mago Endaddine Akass. Haddock sale a dar una vuelta y se encuentra con Castafiore; para evitarla, se refugia en una galería de arte, pero, poco después, entra ella. Allí conoce a Ramo Nash, creador del Arte-Alfa. Entre este y la cantante le convencen para comprar una escultura de una hache mayúscula. Por su lado, el propietario de la galería quiere hablar con Tintín y concierta una cita a la que no asiste. Al día siguiente, lee en la prensa que ha fallecido en un accidente de tráfico; esta muerte coincide con la de otro experto en arte. Tintín sospecha algo y se dirige a la galería a investigar. Cuando va de camino a ver el lugar del accidente un par de tipos en coche intentan asesinarlo. De vuelta a casa se da cuenta de que el mago amigo de Castafiore porta una joya igual que la de la recepcionista de la galería de arte. Van a ver una actuación del supuesto mago y descubren que es un timador que vende baratijas como amuletos magnetizados. Tintín y Haddock se dirigen a Ischia, lugar de reposo de Castafiore y Akass, siguiendo una pista para resolver los crímenes. Entre los invitados se encuentra con Ramo Nash. La historia finaliza cuando Tintín descubre que todo es una trama de falsificación de arte. Es atrapado, y en las últimas viñetas vemos como los secuaces de los falsificadores lo conducen pistola en mano para ejecutarlo.³⁴

Llegados a este punto, la historia queda abierta. El primero que se ofrece a la Fundación Moulinsart para finalizar el álbum es Rodier. Se compromete a respetar por completo el original, pero desde la Fundación se rechaza la oferta. Ese fue el pis-

³³ CASTILLO, F. *Op. cit.*, p. 307.

³⁴ HERGÉ. *Tintín y el Arte-Alfa*. Barcelona, Editorial Juventud, 2016, p. 53.

toletazo de salida para que muchos, como Rodier, decidiesen acabar este título por cuenta propia.³⁵ Presenta el álbum completo en blanco y negro respaldado por Bob de Moor; tras el fallecimiento de este, Rodier redibuja todo el álbum aproximándolo al estilo de Hergé.³⁶ La historia se retoma a partir del momento en el que Tintín es conducido a una sala en la que va a convertirse en una escultura bajo una capa de poliuretano líquido. Se libra gracias a la intervención de Haddock y Milú y, a partir de ahí, se narra la peripecia final en la que se resuelve el relato. Huyen pero son atrapados y puestos a disposición de unos falsos policías. Cuando van a ejecutarlos, Endadine Akass confiesa ser Rastatopoulos, villano recurrente en este universo ficcional. El último escenario de la acción es un acantilado donde, tras un forcejeo, Tintín pierde el conocimiento y tiene un sueño surrealista protagonizado por Milú. En un último intento, Rastatopoulos intenta ahorcar a Tintín y Haddock, pero finalmente es él quien muere despeñado. En ese momento, aparece Ramo Nash que confiesa ser un falsificador, pero que no comparte los métodos del villano recién fallecido. A la vuelta, tras resolver el misterio, Martina Vandezande, la recepcionista de la galería, ha ido a recibir a Tintín para pedirle si está disponible para presentárselo a sus padres. El álbum finaliza con un gag en el que intervienen Ramo Nash, que está esculpiendo una figura en piedra de Haddock como dios romano; también aparece Serafín Latón, otro personaje recurrente.

En el prólogo de las diferentes ediciones pirata de este trabajo, Rodier expresa que no se trata de un álbum original, sino de su versión de lo que podría haber sido dicho volumen. También manifiesta haber estudiado la forma de trabajo de Hergé para poder aplicarla, pero que también se ha centrado en el estudio de los existentes narrativos, textuales, paratextuales y visuales. La aparición de Rastatopoulos y Serafín Latón anclan este apócrifo al texto primario, y Rodier se toma la licencia de emparejar al reportero belga con una de los personajes creados por Hergé para este álbum. Este proyecto es una prolongación de un texto no finalizado, una reimaginación de un final inexistente a partir de las pautas desarrolladas por Hergé a través de los veintitrés álbumes publicados. Esta obra es una *forgerie* en el sentido estricto de la palabra. Es una imitación seria, tan seria que, aunque no sea la intención, es una suplantación de los bocetos del autor original.

Une aventure de Tintin reporter pigiste au xxe siècle (¿1995?)

Si bien el título anterior sigue unas pautas muy claras sobre la forma y el fondo del relato, los autores apócrifos juegan con los tipos de formatos de publicación, quizás

³⁵ Existen diferentes versiones de este álbum. Antes de la reescritura de Rodier apareció otra firmada por un tal Ramo Nash en 1988 y entre 1988 y 1989 la Escuela Superior de Bellas Artes de París publicó otra en CD-Rom.

³⁶ *Ibid.*, p.319.

en un acto que invita a pensar que la apropiación del texto es mayor cuando uno de estos creadores sitúa el texto primario en un contexto visual diferente, haciendo que un personaje como Tintín siga funcionando como tal. El punto de partida de esta adición ideada por Rodier es un guion propuesto en el número 1027 (19 de diciembre de 1957) de la revista *Spirou*, que en aquellos momentos era la publicación competidora del *Journal de Tintín*. *Une aventure de Tintín reporter pigiste au xxe siècle* trata de cómo Tintín consigue su primera gran misión como reportero de *Le xxe siècle*, el viaje al país de los Soviets. Para ello, Rodier adopta un formato diferente al de los álbumes. La orientación del papel es *a la francesa*: la viñetas se reparten en forma de tiras de tres o cuatro viñetas, con dos tiras por página.

Mientras Tintín pasea con Milú, se encuentra con un delincuente sospechoso de ser el autor de un atraco reciente. Los protagonistas cogen un taxi y lo siguen hasta un restaurante. Contactan con la policía y lo detienen. Mickey Martino, el atracador, asegura que acaba de llegar de Italia. Lo acompañan a su piso donde el casero dice que no ha entrado nadie en los últimos días. Pero, gracias al despertador, Tintín consigue la pista definitiva para atraparlo. En la última página le descubre el secreto de la detención al director del periódico, y este, augurándole un buen futuro, lo manda al país de los Soviets, primer álbum de *Las aventuras de Tintín*.

Al final de la historia, nos encontramos el anclaje al universo ficcional de Tintín. El título de *Tintín en el País de los Soviets* es tan poderoso en este universo, que no solo lo fija al canon, sino que también lo sitúa cronológicamente a modo de precuela. Para Wolf, la precuela es una historia que sucede antes del texto original; actúa como trasfondo de esa obra y reposa en el conocimiento de la audiencia.³⁷ Pero no solo de *Tintín en el país de los Soviets* sino de todas *Las aventuras de Tintín*. En una última modificación, el canadiense colorea la última página.³⁸

Un jour dans un aeroport (Rascarman, 1996)

Si en la obra anterior el anclaje es el título del primer álbum de Tintín a modo de precuela, tras ella Rodier vuelve a probar con otro proyecto de Hergé sin finalizar. Tras la publicación de *Tintín y los pícaros* (1976), Hergé empieza a trabajar en una idea para una aventura que va a tener como única localización una terminal de aeropuerto. En una de las entrevistas con Sadoul, el autor belga declara:

³⁷ WOLF, M. J. P. *Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation*. New York, Routledge, 2013, p. 207.

³⁸ Existen dos versiones coloreadas a partir del trabajo de Rodier, una creada por el Studio Juhis, pero maquetada en un A4 en vertical, y otra sin referencia de autor, cuyo coloreado está realizado con una textura de cera de colores.

Me gustaría que todo sucediera en un aeropuerto, de principio a fin. El aeropuerto es un centro rico en posibilidades humanas, un punto de encuentro de diversas nacionalidades; ¡todo el mundo se reduce, en un aeropuerto! Allí, puede pasar cualquier cosa, tragedias, gags, exotismo, aventura... Entonces tengo un lugar, todavía tengo que encontrar una historia, un tema de inicio, una trama.³⁹

Finalmente, Hergé no la encontró. En *L'univers d'Hergé – croquis, projets, histoires inachevées* (Rombaldi, 1988), aparecen bocetos y sinopsis previos de este proyecto inacabado. Se percibe que va a ser un relato de vidas cruzadas en el que van a aparecer personajes que ya habían acompañado anteriormente, para bien o para mal, a Tintín en sus aventuras.

Siguiendo con ese afán continuista y completista, Rodier se plantea realizar una aventura completa a partir de los conceptos del creador original. La idea inicial es realizar un álbum de sesenta y dos páginas desarrollando lo publicado por Rombaldi. Sin embargo, el autor canadiense tan solo dibuja una página, que primero publica en blanco y negro y luego a color. En ella, vemos a Tintín en el aeropuerto por motivos desconocidos, y allí se encuentra al general Alcázar con ropa de civil. Justo antes de darse la mano, el general recibe un disparo; Tintín atiende un momento al militar y emprende la persecución del tirador. En la penúltima viñeta se acerca un hombre que está llamando desde una cabina telefónica y que viste igual que el que cree que es el delincuente. Ese hombre es el periodista Jean-Loup de la Batellerie, este personaje aparece en *Las joyas de la Castafiore* (1963). En la última viñeta vemos en segundo plano a Tintín de espaldas buscando al responsable del disparo y, en primer plano, un hombre calvo y con perilla mirando de reojo a Tintín y sonriendo con satisfacción.

La vinculación de esta página parte, por un lado, del desarrollo de una idea abandonada por Hergé y, por otro, de la utilización de personajes a modo de existentes narrativos que unifican el universo narrativo. En este caso, el general Alcázar, que aparece previamente en tres álbumes, y el periodista citado anteriormente, que aparece en otro. Aunque existe además un elemento extratextual, un documento publicado en una de las ediciones piratas⁴⁰ y muy limitadas de este trabajo del canadiense. En él, no solo podemos ver la página a color y en blanco y negro; también se muestran bocetos y diseños de personajes. Entre la documentación se encuentra una carta fechada en noviembre de 1996, en la que Rodier habla de sus intenciones: «Incluso antes de terminar el Arte-Alfa en 1991, comenzaba a elaborar el escenario para esta 25.^a aventura de Tintín, con la firme intención de abordarlo tan pronto como se completara el curso del proyecto...».⁴¹ Es decir, no es solo la utilización de un concepto descartado de Hergé y de algunos personajes recurrentes o ya aparecidos en este universo ficcio-

³⁹ SADOUL, N. *Op. Cit.*, p. 122.

⁴⁰ Concretamente, la editada por Rascarman en 1996.

⁴¹ RODIER, Y. *Un jour dans un aéroport*. Rascarman, 1996, s.p.

nal, sino la intención de que este sea el álbum número 25 de *Las aventuras de Tintín*. Algo que define cierto grado de pretensión canónica por parte de Rodier.

Tintín en el Tíbet – página 27bis (sin datar)

Hasta el momento, hemos visto: una finalización de un relato inacabado, una obra original conectada cronológicamente con el universo original y un intento de álbum ideado a partir de los bocetos e ideas del autor original. En esta ocasión, Rodier decide intervenir directamente en una obra acabada. *Tintín en el Tíbet* (1960) es el vigésimo álbum de *Las aventuras de Tintín*. En él, el reportero se dirige a Asia para acudir al rescate de Tchang Tchong-Jen, compañero de aventuras local en *El loto azul* (1935), al ser uno de los desaparecidos en un accidente aéreo.

Rodier introduce un guiño a los lectores en su página 27bis, pero con la característica de que encaja entre la última viñeta de la página 27 y la primera de la 28. Este añadido altera la cronología del relato original sumando un día más a la aventura: la expedición hace noche en la montaña, mientras que en el original siguen en la ruta. Por la noche, el autor nos mete dentro de la tienda de campaña compartida por el capitán Haddock, Tintín y Milú; nos muestra a un Tintín impaciente por saber qué ha sido de su amigo Tchang. En mitad de la noche, oye ruido fuera; creyendo que alguien ha salido de su tienda de campaña, sale de la suya para investigar. Milú empieza a ladrar, como consecuencia. Tintín presta atención a una figura humanoide huyendo en dirección contraria a la que están acampados los protagonistas. A continuación, en un plano entero frontal de Tintín con la tienda de campaña de fondo, mirando en la profundidad de la noche, este piensa: «¿Este es el famoso yeti?!... Es mejor no hablar de eso, la situación ya es difícil...». En la última viñeta ya es de día y vemos al grupo emprender la expedición de nuevo enlazando con la primera viñeta de la página 28.

La viñeta en la que Tintín decide no decir nada es una puesta a cero de este inserto, que deja que encaje a la perfección sin alterar la trama del relato original. A pesar de que el Yeti vuelve a aparecer de manera soslayada en la página 31 y de forma más explícita en la 55. Se trata de un tipo de ampliación diegética que podemos denominar de dos formas. Podemos considerar este inserto como una escena perdida. Estas consisten en «incidentes, conversaciones, interacciones, que tienen lugar dentro de la escala de tiempo del canon».⁴² Se trata de acciones que pueden haber sucedido pero no se han mostrado de manera explícita y que rellenan huecos dejados en el texto primario. Para Wolf, este tipo de contenidos añadidos a una narrativa principal y cerrada, es una mediocuela. Un tipo de relato que se caracteriza por estar situado entre historias ya existentes y ese rasgo cronológico es su característica definitoria. Esta

⁴² PUGH, S. *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend, Poetry Wales Press Ltd, 2005, p. 57.

categoría se divide en dos: intercuelas e intracuelas. La primera sucede entre dos narrativas, por ejemplo dos álbumes de *Las aventuras de Tintín*, y la segunda tiene lugar en un hueco de una única obra.⁴³ Por lo que *Tintín en el Tíbet* – página 27bis es una intracuela de *Tintín en el Tíbet*.

Le Thermozéro (sin datar)

El siguiente apócrifo en el que trabaja Rodier ratifica uno de los aspectos que hace que el autor canadiense se decida por trabajar con una obra u otra de Hergé: que hayan sido proyectos con cierta significación dentro de su obra artística. En este caso es la primera vez que Hergé trabaja con el guion de otra persona.

Al igual que *Un jour dans un aeroport*, *Le Thermozéro* es otro de esos proyectos desechados por Hergé. Aunque de este existe más información, en la biografía sobre el autor escrita por Pierre Assouline se habla de este proyecto como algo inédito. Por primera vez, contrariamente a sus principios, Hergé está dispuesto a trabajar con otros autores. Del guion se ocuparía Greg, seudónimo de Michel Regnier, que había colaborado en *Spirou* y la revista *Tintín*. De este proyecto existen una sinopsis, un borrador del guion y seis páginas abocetadas con los diálogos, bocetos de personajes y anotaciones. La trama central de este relato gira en torno a una botella que contiene un producto mortal: se especula con unas píldoras atómicas que alguien se ha llevado por error. Tintín seguirá a esa persona y se incorpora a la acción justo en el momento en que la manipulación de ese objeto va a producir una gran catástrofe.⁴⁴ Pero Hergé abandona el proyecto porque lo considera tan elaborado y preparado que ahogaba su capacidad de improvisación.⁴⁵

En las páginas de Hergé se muestra a Tintín y al capitán Haddock en coche en un día lluvioso, el vehículo patina en el asfalto mojado y se sale de la carretera. Este accidente desembocará en otros, a causa de los cuales, de manera cómica, el capitán será golpeado por algunos vehículos. Una vez reemprenden el camino ven como el coche que va delante se sale de la carretera violentamente: nuestros protagonistas irán al rescate del conductor, un hombre que parece perseguido por dos hombres misteriosos.

En esta ocasión, la intervención de Rodier se practica directamente sobre el trabajo de Hergé. Acaba en blanco y negro la página número 4,⁴⁶ en la que Tintín y Haddock paran para ayudar al accidentado. Rodier conserva la parrilla de viñetas, las compo-

⁴³ WOLF, M. J. P. *Op. Cit.*, p. 207.

⁴⁴ ASSOULINE, P. *Hergé*. París, Gallimard, 1996. p. 544.

⁴⁵ *Ibid.* P. 546.

⁴⁶ Ralph Edenbag, otro autor de apócrifos de Tintín, entintó y coloreó las páginas 2, 5 y 6.

siciones, las acciones, los diálogos y todos aquellos elementos característicos y pertenecientes a la biblioteca de recursos visuales de Hergé. A pesar de que la intención pudiera parecer la misma que en *Un jour dans un aeroport*, se asemeja más a una parte de su *Arte-Alpha*. Aquí el trabajo del canadiense se subyuga a una dinámica ajena, y resulta más caligráfico con respecto al original. Posiblemente, es en el que menos puede desarrollar su visión de Tintín.

Rodier y el pastiche

Si todas las obras analizadas en el bloque anterior dependen directamente del trabajo de Hergé, las que siguen a continuación son una serie de relatos en los que Yves Rodier crea nuevas, pero breves, aventuras de Tintín. Aunque integradas en el discurso visual y narrativo de Hergé. En estas se muestra el carácter arcóntico de *Las aventuras de Tintín*.

Le lac de la sorciere (Éditions Hommage, 2003)

Este es un pequeño relato en el que Tintín y Milú van de acampada a la campiña francesa y deciden pasar la noche cerca de un río. Cuando van al supermercado del pueblo a comprar unos víveres, Milú se pone a gruñir al ver lo que parece la cabeza de un monstruo en el almacén. El dependiente le explica que está basado en una estrambótica leyenda local que habla de un monstruo que habita en el río, precisamente cerca de donde ha acampado el reportero belga. Tintín compra la cabeza de la bestia para decorar el castillo de Moulinsart, y se dirige al lugar donde tienen la tienda de campaña. La primera noche cree ver al monstruo, a la segunda decide cambiar de lugar para poder observar correctamente que es lo que realmente sucede. La obsesión es tal que se queda dormido y sueña con la bestia. Los ladridos de Milú lo despiertan, ve una figura extraña en la penumbra y empieza una persecución. Finalmente se trata de dos vecinos del pueblo que trafican con alcohol.

Este relato de siete páginas entronca en lo visual y lo narrativo con el canon de Hergé. Es un pastiche, con un tono cómico; no busca encajar en dicho universo, como sucede con las obras anteriormente analizadas. En este relato Rodier se convierte en un autor subrogado. Todo lo que vemos es en esencia Hergé, aunque lo firme Rodier: la autoría del primero solapa cualquier logro del segundo.

La única parodia dibujada por Rodier es *Destination Hollywood* (2011), con guion de Antoine, en la que el autor canadiense aprovecha el estreno de la película de animación, *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* (2011). La trama es sencilla: Haddock se entera de que Spielberg tiene la licencia para rodar tres aventuras nuevas de Tintín. De manera que el reportero y el capitán se dirigen a Hollywood a quitár-

selo de la cabeza. Son cinco páginas y una portada, en las que se producen una serie de guiños continuos tanto a la filmografía de Spielberg como al universo de Tintín, en forma de parodia amable.

El último gran grupo de pastiches de Rodier está compuesto por una serie de portadas de aventuras inexistentes, ilustraciones y postales de Navidad. Redibuja la portada de *Tintín et le lac aux requins*, con cierta inspiración en *La gran ola* (1830-1833) de Hokusai, y una viñeta de la página 45, a partir de la versión para prensa franco-belga, publicada entre 1972 y 1973, supervisada por Bob de Moor y Greg; la portada de *Voyage à Londres* en la que Tintín, Milú, Haddock, Tornasol y Nestor imitan a The Beatles en la portada de *Abbey Road* (1969); *Le secret des Arumbayas*, con ecos a álbumes originales, en la que se nos plantea una supuesta aventura en la selva; *Tintín à Québec* (2000), que primero fue una tarjeta de felicitación de Navidad, luego una falsa portada y por último la cubierta de una recopilación de pastiches canadienses; *Les entrailles du Llulliallaco*, en la que se muestra al capitán y al reportero en la entrada de una cueva en la que se ven restos de una civilización antigua; y *Le chat de la bonne volonté* (1996), una postal de navidad con una pequeña historia, en la que Tintín, Haddock y Milú encuentran a un gato en la nieve, lo llevan a la iglesia y lo ponen a resguardo en el belén.

Conclusiones

Las *forgeries* analizadas nos muestran que estos textos funcionan a través de las referencias, y no serán nunca obras iniciáticas, sino para iniciados. Esta afirmación se basa en que son trabajos que están muy pegados al texto original, como continuación, inserto, recreación o con cualquier modelo de reescritura. No se pueden entender en su complejidad si no se conoce la obra anterior. Eso da lugar a que el texto primario siempre sea muy reconocible y significativo. En cuanto a los pastiches, Rodier los establece como un pequeño juego en el que, siguiendo las pautas originales, permite ver al personaje en distancias más cortas.

El trabajo de Rodier a partir de Hergé refleja uno de los principales rasgos del pastiche y la *forgerie*: el talento del autor original no deja ver el del que está haciendo la obra creada por imitación. Rodier suple esas carencias, no se trata de una obra destinada a comerciar con ella, sino a un público que va a agradecer los guiños que uno de los suyos vaya a utilizar. En ese sentido, el capital cultural se ve reflejado en la complejidad con la que la apropiación ha sido realizada: por un lado la habilidad técnica, por otro el conocimiento enciclopédico de la obra de Hergé y por último conocer el texto desde dentro. Es ahí donde la apropiación encuentra un público que cada vez absorbe más contenidos de autores no originales.

La autoría en estos casos suele ser algo complejo. Si bien Rodier establece relatos propios, lo hace a través de las dinámicas creativas de otro. Pero el autor canadiense nos plantea un reto: firma sus obras, es reconocido por los seguidores habituales de Tintín, incluso existen variaciones por parte de otros de su trabajo. Dicho de otro modo, Rodier es, en cierto sentido, como autor de pastiches y *forgeries*, un autor de referencia para otros autores subrogados, con una gran reputación dentro de este universo.

Partiendo de este análisis de los apócrifos realizados por Rodier, no debemos entender estas obras como una práctica lucrativa, tal y como sucedía en los orígenes del pastiche, sino como una muestra de afecto hacia un texto concreto y la demostración de recursos y estilo del que hacen gala los autores de estas obras. Cada una de estas obras es una carta de amor con la que Rodier establece un diálogo, muy íntimo y personal, con un texto primario que conoce a la perfección: los trazos, los gags, los personajes, los escenarios, las tramas, etcétera. De manera que la mejor forma de hablar con los originales es utilizando las mismas herramientas. Y, por último, como parte de esa manera de entender el diálogo en el arte, el uso de personajes recurrentes en todas sus obras no solo establece un anclaje con la obra original, sino que busca una conexión directa que permita a los lectores entender el apócrifo como un texto válido y coherente, pero no canónico.

BIBLIOGRAFÍA

ASSOULINE, P. *Hergé*. París, Gallimard, 1996.

BATTAGLIA, S. *Grande Dizionario della Lingua Italiana*. Vol. 12. Turín, Unione Tipografica-Editrice, 1984.

BRUNOT, F. *Histoire de la Langue Française des Origines à Nos Jours*. Vol VI: *le XVIII^e siècle*. París, Librairie Armand Colin, 1996.

CASTILLO, F. *Tintín-Hergé. Una vida del siglo XX*. Madrid, Fórcola Ediciones, 2019.

DERECHO, A. «Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction», en HELLEKSON, K. y BUSSE, K. (eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, McFarland & Company Inc., 2006, pp. 61-78.

Eco, U. *Obra abierta*. Barcelona, Editorial Ariel, 1990.

GENETTE, G. *Palimpsestos. La literatura de segundo grado*. Madrid, Taurus, 1989.

HERGÉ. *El loto azul*. Barcelona, Editorial Juventud, 2009 [1936].

—*Tintín en el Tíbet*. Editorial Juventud, 2017 [1960].

—*Tintín y el Arte-Alfa*. Barcelona, Editorial Juventud, 2016 [1987].

—*Tintín y los Pícaros*. Barcelona, Editorial Juventud, 2000 [1976].

HOESTEREY, I. *Pastiche. Cultural memory, in art, film, literature*. Bloomington, Indiana University Press, 2001.

LETISSIER, G. *Rewriting/reprising plural intertextualities*. Newcastle, Cambridge Scholars, 2009.

PÉREZ-GÓMEZ, M. A. «Analizando Neupe: la construcción de mundo en la obra de Miguel Ángel Martín», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 6 (2016), pp. 34-60. Disponible en: <http://cuadernosdecomic.com/docs/revista6/Analizando%20Neu-rope%20la%20construccion%20de%20mundo%20en%20la%20obra%20de%20miguel%20angel%20martin.pdf>

PUGH, S. *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend, Poetry Wales Press Ltd, 2005.

RODIER, Y. «Tintín». En *Yves Rodier Illustrateur*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20021205023140/http://www.geocities.com/yves_rodier/tintin.html

—*Le lac de la sorcière*. Éditions Hommage, 2003.

—*Tintin et l'Art-Alph*. Les Arumbayas, 1991.

—*Tintin et l'Art-Alph. Une aventure de Tintin reporter pigiste au XXe siècle*. ¿1995?

—*Un jour dans un aeroport*. Rascarman, 1996.

SADOUL, N. *Tintin et moi, Entretiens avec Hergé*. París, Casterman, 1983.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.

WOLF, M. J. P. *Building imaginary worlds : the theory and history of subcreation*. New York, Routledge, 2013.



Berliac y el *gaijin gekiga*. Una perspectiva *mangaesca*

Berliac and gaijin gekiga. A mangaesque perspective

JOSÉ ANDRÉS SANTIAGO IGLESIAS

Universidade de Vigo

José Andrés Santiago Iglesias es artista plástico-visual, profesor e investigador postdoctoral distinguido (PID) en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra (Universidade de Vigo). Doctor en Bellas Artes —y Premio Fin de Carrera— es, desde el año 2005, miembro del grupo de investigación dx5, especializado en gráfica contemporánea de campo expandido. Director de la línea de «Estudios Transdisciplinares sobre Cómic (ETC)» e I.P. del proyecto ministerial homónimo (ref. PID2019-108898GA-I00), su investigación se centra en el análisis del manga y *anime* desde un enfoque estético y material. Becario de la *Japan Foundation's Japanese Studies Program* (2012), investigador posdoctoral invitado en la Kyoto Seika University (Japón, 2014-2016) y miembro de la ACDCómic desde su fundación. Es, asimismo, autor del libro *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Comanegra, 2010) y coordinador de la guía *Japón para Otakus* (Diábolo, 2018).

Fecha de recepción: 3 de octubre de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 12 de noviembre de 2020

Resumen

Este artículo se centra en las dinámicas existentes entre diferentes «sellos» de estilo manga así como al concepto de lo *mangaesco*, empleando como caso de estudio la novela gráfica *Sadbøi* (2017), del artista argentino Berliac. Se estructura en tres partes: primero, se introduce brevemente la dicotomía entre «manga como estilo» y «manga *made in Japan*»; a continuación, se exponen algunos ejemplos en los que «manga» se emplea como sello o etiqueta estilística. Por último, se analizan los aspectos *mangaescos* en la obra de Berliac, y la marca distintiva con la que el propio autor define su narrativa gráfica: *gaijin gekiga*.

Palabras clave: Berliac, *gekiga*, manga, *mangaesco*.

Abstract

This paper addresses manga from a transcultural scope —paying special attention to the interplay and dynamics of different manga labels—, discussing the role of the *mangaesque* through the latest graphic novel by Argentinian comic artist Berliac, *Sadbøi* (2017). In order to do so, this paper falls into three major sections. Firstly, I will briefly introduce the dichotomy of «manga as style» and manga as «made in Japan». Secondly, I will highlight some cases where «manga» is used as a label, especially in relation to Berliac's approach. Finally, I will address Berliac's *mangaesque* comics and his own signature label: *gaijin gekiga*.

Keywords: Berliac, *gekiga*, manga, *mangaesque*.

Cita bibliográfica

SANTIAGO IGLESIAS, J. A. «Berliac y el *gaijin gekiga*. Una perspectiva *mangaesca*», en *CuCo*, *Cuaderno de cómic* n.º 15 (2020), pp. 31-51.

Todas sus historias aluden a esa angustia urbana y postindustrial que autores como Hayashi, pero también los hermanos Tsuge, Abe, Matsumoto y Tatsumi, entre otros, exploran en sus obras. Historias de un realismo profundo y dramático (acercándose al significado etimológico de *gekiga*), atento a las posibilidades que se escapan por los márgenes de la fortuna económica y social, y que advierten con ello de que las posibles formas de felicidad no son, en absoluto, universales. [...] Este es un caso clarísimo de absorción completa de una influencia para trabajar ese mismo territorio —¿se podría hablar de exorcismo, a través del ejercicio de la influencia?— Es como si Berliac vistiese la piel de un autor de *gekiga* para comprender qué tipo de narrativas podría llevar a cabo.¹

Este artículo aborda el manga desde una perspectiva transcultural, centrándose en el rol de lo *mangaesco*² a través de *Sadbøi*,³ la novela gráfica del autor argentino Berliac. Se presta especial atención a la interacción y dinámicas existentes entre las diferentes denominaciones de manga, un análisis estético y formal de *Sadbøi*, así como los elementos *mangaescos* de esta novela gráfica. Para ello, el presente artículo se estructura en tres secciones bien diferenciadas. En primer lugar, se presentará de forma breve la dicotomía existente entre la concepción de manga como *estilo* y manga como *made in Japan*. En segundo lugar se presentarán algunos ejemplos en los que manga se emplea como denominación, especialmente a la hora de compararlos con el enfoque adoptado por Berliac. Por último, se analizarán los cómics *mangaescos* de Berliac y su sello característico —*gaijin gekiga*— con el que el autor define sus propias narrativas gráficas.

La noción de *mangaesco* que se emplea a lo largo del artículo es similar a la de Berndt (*mangaesque*). Tal y como ella lo define, *mangaesco* es:

Aquello que pasa como «típicamente manga» entre los consumidores habituales de este tipo de medios [...] Sin embargo, este enfoque que denomino *mangaesco*, entendido como «similar al manga» o «típicamente manga» —que, por supuesto, no es un término consolidado a nivel académico— permite, por un lado, llamar la atención sobre discursos populares relevantes en un contexto práctico, y, por otra parte, poner el acento sobre reflexiones teóricas, fundamentadas con criterio, sobre lo que podría o no esperarse del manga.⁴

Por tanto, se emplea aquí la voz *mangaesco* para referirse a algunos cómics —o algunas características formales de dichos cómics— porque permite ofrecer una

¹ MOURA, P. «Desolation.Exe. Berliac (Low Spirits)», en *Lerbd*, 21 de junio de 2016. Disponible en: lerbd.blogspot.com/2016/06/desolationexe-berliac-low-spirits.html

² BERNDT, J. «Facing the Nuclear Issue in a 'Mangaesque' Way: The Barefoot Gen Anime», en *Cinergie* n.º 2 (2012), pp. 148-162.

³ BERLIAC. *Sadbøi*. Barcelona, Roca Editorial (Sapristi Cómics), 2017.

⁴ BERNDT, J. *Op. cit.*, p. 149

visión muy clara de los elementos de aspecto manga presentes en ellos, enfatizando, de este modo, la autonomía del medio del manga sin depender tanto de sus raíces japonesas.

Manga como estilo. Manga y sus raíces japonesas

Cuando se intenta contextualizar y definir qué es el manga, especialmente desde una óptica internacional, se suelen presentar dos enfoques diferentes y —aparentemente— irreconciliables: el manga como un producto enraizado en Japón (producido en Japón para una audiencia japonesa y serializado en revistas periódicas); y el manga como un estilo (un tipo de arte secuencial, caracterizada por un conjunto de elementos formales altamente reconocibles y estandarizados) con complejas implicaciones dentro de un marco transcultural más amplio. Para algunos aficionados e investigadores académicos estas dos posturas parecen ser irreconciliables e incompatibles, dando como resultado un intenso debate acerca del manga y el concepto de lo *mangaesca*. Aquellos que apoyan la noción del manga arraigado al «*made in Japan*» entienden el manga como cómics japoneses —ligando inexorablemente este medio a Japón— y que cualquier narrativa gráfica producida fuera de Japón no puede, por tanto, ser considerada manga. En cambio, muchos autores de obras *mangaescas* que residen fuera de Japón enfatizan la dimensión formal y entienden el manga como un estilo compuesto por un conjunto de características altamente reconocibles que pueden, de facto, ser adoptadas y asimiladas como propias y ser, así, usadas para sus propias creaciones. Bajo esta definición, dichas obras serían, pues, manga, independientemente del país de creación. El primer punto de vista está conectado, en buena medida, con las tesis del origen milenario del manga, de acuerdo a las cuales dicha genesis se remontaría al siglo XIII y a los *Chōjūgiga* —los rollos ilustrados de las aves y los animales— y otros *emakimono*, las xilografías Ukiyo-e del período Edo y el *Hokusai Manga* (1814-1878), trazando así una cierta continuidad con el manga moderno. No obstante, este enfoque ha sido ampliamente cuestionado,⁵ en especial por la ausencia de una continuidad real más allá de las simple diacronía, ya que el origen del manga no se puede entender⁶ sin las tiras cómicas y semanarios satíricos europeos y estadounidenses de finales del siglo XIX y principios del XX.⁷

⁵ BERNDT, J. «Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art», en *Signs. Studies of Graphic Narratives*, n.º 1 (2007), pp. 33-47.

⁶ BERNDT, J. «Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga», en JABLONSKI, A. et al. (eds.) *Civilization of Evolution, Civilization of Revolution, metamorphoses in Japan 1900-2000*. Cracovia, Museum of Japanese Art and Technology, 2007, pp. 210-222.

⁷ STEWART, R. «Manga as schism: Kitazawa Rakuten's resistance to 'Old-Fashioned' Japan», en BERNDT, J. y KÜMMERLING-MEIBAUER, B. (eds.) *Manga's Cultural Crossroads*. Londres, Routledge, 2013, pp. 27-49.

Un ejemplo claro de esta clasificación dicotómica puede verse en la definición de la palabra manga, recogida en el diccionario de la lengua española desde el año 2012. En esa fecha, la Real Academia Española decidió incluir esta voz japonesa como parte del léxico español. Sin embargo, la satisfacción inicial tanto de los especialistas como de los aficionados a este medio se convirtió en un clamor de desaprobación cuando se conoció la definición recogida por dicho organismo: «género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos».⁸ Esta descripción calcaba, en buena medida, otras fórmulas similares en diccionarios de la lengua inglesa, como el *Oxford Dictionary* en la época. Las protestas de fans, editores y autores (incluso desde la embajada japonesa en España) motivaron un cambio en la definición por parte de la RAE, optando por una fórmula mucho más neutra, aséptica y carente de matices: «“Cómic de origen japonés” (“Manga”)». Este incidente resulta revelador por cuanto pone de manifiesto el debate acerca de lo *mangaesco* que todavía está presente en este medio. Asimismo, y a pesar de que la primera definición es claramente peyorativa, ambas fórmulas proporcionan una visión bastante amplia e inclusiva de qué se entiende por manga para una mayoría de lectores en todo el mundo. La primera definición pone el énfasis en aspectos formales y temáticos, mientras que la segunda —e imperante en la actualidad— acentúa el carácter japonés de este medio gráfico. Se podría decir, incluso, que esta dicotomía se puede entender dentro de la reciente campaña de promoción cultural *Cool Japan*, al igual que sucede con el *anime* y otros medios, evidenciando la dificultad de reconciliar la idea de *manga como producto genuinamente japonés* con la clara dimensión transnacional de lo *mangaesco*, que en las últimas dos décadas no ha dejado de crecer y transformarse.

El Dr. Zoltan Kacsuk abordó esta dicotomía entre estilo y origen en una ponencia dentro del la 15.^a Conferencia Anual Internacional de Estudios Japoneses celebrada en Manila en el año 2015, y que desarrolló con mayor profundidad en un artículo de obligada lectura publicado en la revista *Arts*.⁹ La tendencia que propugna la comprensión del manga como un estilo gráfico se centra en aspectos visuales y de contenido, poniendo el foco en un conjunto de elementos muy reconocibles, como los diseños altamente convencionalizados de personajes y fondos, los códigos visuales, el diseño de páginas, los géneros demográficos, los ejes temáticos, los tropos visuales, el predominio de un punto de vista subjetivo o las estructuras narrativas, entre otros muchos. En cambio, aquellos que defienden el manga como un producto atado irremediabilmente a su origen japonés suelen resaltar aspectos productivos o de la industria editorial japonesa, como el modelo de serialización en revistas periódicas

⁸ ABELLA, A. «La definición de la RAE para ‘manga’ indigna al mundo del cómic», en *El Periódico*, 22 de junio de 2012. Disponible en: www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120622/la-definicion-de-la-rae-para-manga-indigna-al-mundo-del-comic-1961941

⁹ KACSUK, Z. «Re-Examining the ‘What is Manga’ Problematic: The Tension and Interrelationship between the Style Versus Made in Japan Positions», en *Arts*, Volume 7, Issue 3 (2018). doi: 10.3390/arts7030026.

mangashi, los mecanismos de circulación y consumo, el papel indispensable de los editores japoneses en el proceso creativo, el entorno visual y cultural japonés indudablemente presente en muchas de las obras, o el potencial *media-mix* del manga como medio. Para muchos lectores, el manga no es tan solo un género de arte secuencial, sino una conexión directa con Japón y, por ello, Japón persiste como garante y fuente que legitima la singularidad del manga. En realidad, el hecho de que a menudo se plantee este debate dicotómico entre manga como un *estilo* y manga como *producto japonés* no significa, en modo alguno, que ambas nociones sean irreconciliables, dado que un enfoque híbrido es perfectamente posible. Kacsuk explica cómo ambas facetas están, en realidad, profundamente interrelacionadas. El manga no puede ser entendido únicamente como medio visual, sino también como industria —con sus mecanismos únicos de producción y consumo— y como generador de dinámicas interpersonales entre lectores y aficionados. Históricamente, los aspectos productivos han conllevado profundas transformaciones estéticas, al tiempo que la forma y materialidad del manga han condicionado, de igual modo, el actual modelo productivo.

El manga como movimiento

La diferenciación dicotómica discutida en párrafos anteriores ha centrado —y sigue centrando— una parte importante del debate sobre el manga, tanto a nivel académico como entre aficionados a este medio. Sin embargo, hay muchas maneras de entender el manga, más allá de esta sencilla polarización. Casey Brienza¹⁰ planteó una cuantas posibilidades a la hora de definir la etiqueta manga: manga como estrategia de márketing, manga como estilo, manga como producto japonés, manga como una cualidad, y lo que ella denominó «¿de verdad te importa tanto?» («*Why do you care so much*», pero que bien se podría traducir como «y qué más da»). Pero también se podrían incluir como concepciones igualmente válidas la del manga como reivindicación, el manga como identidad, o incluso el manga como una mezcla de todas estas tipologías. En cierto modo, lo que el debate dicotómico *estilo vs. Japón* no ha sido capaz de entender es que el manga también se emplea tanto por autores como por comunidades de aficionados en todo el mundo, no cómo estilo ni como algo anclado en Japón, sino como un movimiento con una enorme base de seguidores, con un profundo sentido de pertenencia y un conjunto de valores simbólicos e intangibles más profundos. Más allá de las connotaciones formales y estilísticas, el manga como movimiento se construye en torno a la idea de comunidad, ya que la comunidad es lo que en última instancia define la dimensión y el alcance de esta noción de manga. No en vano, los autores *mangaescos* se apoyan en otros creadores afines, así como en la comunidad de aficionados, cuando formulan sus reivindicaciones artísticas.

¹⁰ BRIENZA, C. «Manga is not Pizza: The performance of ethno-racial authenticity and the politics of American anime and manga fandom in Svetlana Chmakova's *Dramacon*», en BRIENZA, C. (ed.) *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?* Londres, Ashgate, 2015, pp. 95-113.

En las últimas décadas, la noción de manga entendido como estilo y como un movimiento se ha multiplicado en todo el mundo, suscitando nuevos interrogantes acerca de la materialidad del medio, sus profundas conexiones con los aspectos editoriales y productivos, o el rol de lo *mangaesco*. En algunos casos, ha habido propuestas para unificar algunas de estas corrientes bajo diferentes sellos y movimientos estilísticos (nacionales, culturales, generacionales, etc.) —como la *Nouvelle Manga*, el *manfra*, el *iberomanga*, el *OEL manga*, o el *gaijin gekiga* de Berliac, entre otros muchos— por motivos de lo más dispares: como una estrategia de comercialización, para la promoción de la propia obra, o incluso arraigado a cuestiones de identidad y autoría. Es por ello que muchas obras etiquetadas como *OEL manga*, *Manfra* o *Iberomanga* —pero también cómics con origen en Filipinas, Indonesia, Vietnam o Brasil— comparten rasgos vinculados a la noción de manga como *estilo* y como *movimiento*.

Sin embargo, a veces los límites de lo *mangaesco* resultan más difusos, más complejos y difíciles de definir, en especial cuando se trata de la obra de artistas con un importante componente transnacional como el hispano-japonés Ken Niimura. Niimura es conocido por su dibujo en la novela gráfica *I Kill Giants*,¹¹ ganadora de numerosos premios internacionales, o la serie de manga *Henshin* (2013), publicada de manera periódica en la revista *Ikki* y recopilada posteriormente en un volumen *tankōbon*. El dibujo de Niimura se adapta para ajustarse a los requisitos específicos de cada mercado (formato, tamaño, velocidad y dirección de lectura, etc.) pero manteniendo muchos rasgos comunes, y un estilo visual y narrativo altamente reconocible, con independencia de si su trabajo se publica en Estados Unidos (como cómics), en España (como novela gráfica) o en Japón (como manga). Tanto en *I Kill Giants* como en *Henshin* se da un tratamiento similar en la disposición de las viñetas, los diseños de personajes o la modulación de la línea —ágil y sin refinar— sin que se evidencie (más allá del lógico sentido de lectura) si se trata de un cómic estadounidense o un manga japonés.

Dentro del potente mercado francés, hay dos casos que adoptan dos enfoques radicalmente opuestos frente al fenómeno *mangaesco*: El grupo de artistas de la *Nouvelle Manga* —liderados por Frédéric Boilet— y la serie *Lastman*¹² creada por Bastien Vivès, Balak y Michaël Sanlaville. Francia es un país donde el concepto de autor y autoría está profundamente arraigado. En lo que al manga se refiere, el caso francés resulta muy interesante, por sus enormes contradicciones. No deja de ser significativo que, siendo Francia el segundo mercado del manga más potente en todo el mundo, solo por detrás de Japón, también haya sido uno de los países más proteccionistas y con una industria nacional más beligerante para con el cómic japonés.

¹¹ *I Kill Giants* (en su edición en España, *Soy una matagigantes*) es obra del guionista Joe Kelly y el dibujante J. M. Ken Niimura, publicada originalmente por Image Comics en 2008. *I Kill Giants* ganó el *Gold Award* en el *5th International Manga Award* de 2012, y fue nominada a un premio Eisner en la categoría de Mejor Obra para Adolescentes. En el año 2017 fue adaptada a un largometraje por Anders Walter.

¹² Publicada en Francia, por la editorial Casterman, entre los años 2013 y 2019.

La Nouvelle Vague Manga es una denominación acuñada por Kiyoshi Ksumi, editor de la revista *Cómickers*, para referirse a los cómics de Frédéric Boilet, que este tomó para sí. «Boilet consideró que el nombre englobaba a la perfección las pretensiones para con la vida cotidiana que intentaba plasmar en sus historias, por lo que decidió hacerla suya reduciéndola a *Nouvelle Manga*».¹³ En el año 2001, el propio Boilet publicó su manifiesto de *La Nouvelle Manga*, reivindicando un nuevo espacio a medio camino entre la *bande dessinée* francesa y el manga japonés, uniendo —en opinión del autor— lo mejor de ambos mundos. No obstante, el manifiesto de *La Nouvelle Manga* de Frédéric Boilet no está exento de polémica. En opinión de este autor, las historias habituales en el cómic europeo son infantiles y donde abundan los guiones simplones y argumentalmente poco elaborados. En cambio, destacan por su dibujo de calidad y trazo sofisticado, deudor de la tradición artística del continente. Al mismo tiempo, Boilet contrapone estas afirmaciones con lo que, a su parecen, domina el mercado del manga: historias cotidianas y de gran desarrollo argumental y emocional, pero caracterizadas por un dibujo de baja calidad. La opinión de Boilet resulta, tanto en lo referente a la *bande dessinée* como al manga, excesivamente superficial, ya que fuerza una lectura que no responde a la realidad para poder construir su relato.

Los artistas englobados bajo el sello de la *Nouvelle Manga* ahondan en la temática costumbrista y el retrato de lo cotidiano, que el autor francés ensalzó en su manifiesto teórico. En él, Boilet pone el acento sobre las conexiones de *su manga* con la estética de la *nouvelle vague*, así como con el manga *d'auteur*, del que Jiro Taniguchi —un autor que históricamente se ha movido al margen del modelo industrial del manga y sus mecanismos de serialización— terminó por convertirse en referente.

Además de «el» manga, esencialmente, cómics japoneses para un público compuesto en su mayoría por adolescentes, está «la» manga, haciendo referencia a los cómics japoneses de autor, adultos y universales, que hablan de hombres y mujeres y su vida cotidiana: una manga más cercana a, por ejemplo, las películas de Yasujiro Ozu y Jacques Doillon o a las novelas de Yasushi Inoue que a *Sailor Moon* o Luc Besson.¹⁴

Sin embargo, para muchos lectores las obras de la *Nouvelle Manga* distan mucho de los que un manga *a la europea* debería ser. En cierto sentido, la *Nouvelle Manga* también ocultaba una intención claramente comercial; una marca que aunase bajo un mismo sello un conjunto de trabajos de autores independientes. A fin de cuentas, la perspectiva autoral se ha empleado a menudo con una doble función; como reivindicación artística, pero también como estrategia puramente comercial (similar, en este

¹³ ROMERO LEO, J. «La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp. 88. Disponible en: http://cuadernosdec comic.com/docs/revista8/La_estetica_de_la_Nouvelle_Manga.pdf

¹⁴ BOILET, F. «Manifiesto de la *Nouvelle Manga*», en *Boilet.net*, 2001. Disponible en: http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_2.html

caso, a la propia *nouvelle vague*). El movimiento impulsado por Boilet permitió un mayor diálogo entre artistas franceses y japoneses, pero la verdad es que muchas de las obras amparadas bajo esa marca apenas se asemejan a nada remotamente *mangaesco*, ni desde un punto de vista del estilo, ni en lo tocante a sus aspectos productivos. De un modo similar a lo que sucedió con el japonismo y los impresionistas, la denominación manga juega un papel muy importante para la *Nouvelle Manga* en tanto que herramienta de márketing, puesto que este movimiento artístico también tiende hacia una estetización del manga sin ahondar en un conocimiento más profundo del medio. Cabe preguntarse, pues, si la *Nouvelle Manga* no es tanto una revolución, como un inteligente estrategia de promoción para subirse al fenómeno imparable de la novela gráfica en Europa.

Manga à la mode

El caso de *Lastman* es peculiar, por cuanto no imita los principales rasgos estéticos y características formales del manga, sino que absorbe y reinterpreta aspectos productivos y de promoción típicos de este medio. En varias ocasiones, sus autores han definido *Lastman* como un «manga de estilo francés»,¹⁵ con una gran influencia de grandes títulos como *Dragon Ball* (1984) de Akira Toriyama, *Berserk* (1989) de Kentaro Miura, o *El Puño de la Estrella del Norte* (1983) de Buroson y Tetsuo Hara, pero también de otras referencias de la cultura popular como las películas de Disney, algunas series televisivas de los últimos años, las franquicias de películas de superhéroes, los filmes de acción de Sylvester Stallone, o los *blockbusters* de la década de los ochenta y noventa del conocido director Steven Spielberg. Tal y como explica Vivès, «usamos el formato y algunos códigos del manga pero no estamos jugando a imitar la cultura japonesa»,¹⁶ al tiempo que elogia la eficiencia del sistema editorial japonés en el exigente desarrollo de una serie extensa como es el caso de *Lastman*. En realidad, *Lastman* se inspira en el manga como producto, en aspectos sutiles —pero de vital importancia en su percepción por parte de los fans— como sus volúmenes de tamaño *kanzenban* y sobrecubierta, o el empleo del color en las primeras páginas de cada volumen, monocromático en el resto. Al igual que el manga, esta serie explora su potencial *media-mix* con productos como la serie animada a modo de precuela, los video-juegos, o los productos de *merchandising*. A priori, una obra como *Lastman* no debería encajar dentro de lo *mangaesco* (máxime si se compara con obras catalogadas bajo la denominación *manfra*), pero el volumen, en tanto que objeto, sí presenta claras reminiscencias a un tomo comercial japonés. El precio en Francia y España, similar al de obras japonesas de similar tamaño y acabado, contribuye a mantener la ilusión.

¹⁵ BRUNNER, V. «Lastman, le manga remixé french touch» en *Les Inrockuptibles*, 1 de mayo de 2014. Disponible en: www.lesinrocks.com/2014/05/01/livres/lastman-manga-remixe-french-touch-11501782/

¹⁶ *Idem*.

Lastman es una obra colectiva, entendida esta no en el sentido de las producciones *mainstream* estadounidenses (con guionista, dibujante, entintador o colorista), sino donde los tres autores están involucrados en todas las fases del proceso creativo. Los propios artistas han explicado en varias ocasiones los detalles de su trabajo en equipo y cómo cada aspecto del mismo es compartido con precisión. Vivès define las líneas maestras de la historia, la creación de los personajes y el desarrollo general de la acción, que discute con sus dos colegas. Balak se encarga de estructurar la narración en arcos, volúmenes y capítulos, así como de planificar todo el *storyboard* y la división en viñetas en cada página. Finalmente, Vivès y Sanlaville se encargan del dibujo, a razón de unas veinte páginas por semana.¹⁷ Aun con notables diferencias —en especial a la hora de conceder la autoría— el proceso de trabajo descrito por los tres artistas no difiere tanto del que el *mangaka*, su editor y los ayudantes emplean en el desarrollo de un manga comercial; incluso el ritmo de trabajo es, en muchos aspectos, similar al de una obra seriada en una revista *mangashi* con periodicidad semanal.

Sin embargo, aunque Vivès, Balak y Sanlaville afirman, a menudo, estar dibujando un manga francés,¹⁸ parece bastante evidente que en la obra predomina el enfoque autoral; a excepción de algunas transiciones entre viñetas que podrían recordar a una composición más *mangaesca*, lo cierto es que *Lastman* no emplea otros elementos distintivos que se asocian habitualmente con el «estilo manga». Al mismo tiempo, el uso de una actriz porno japonesa Hitomi Tanaka como parte de la campaña promocional de la serie —con la problemática que ello conlleva, desde el uso de tópicos ofensivos hasta la hipersexualización de la mujer japonesa—, invita a reflexionar sobre cuantas de esas referencias procedentes del manga, a menudo esgrimidas por los autores, son reales; esto es, si corresponden a una calculada estrategia de márketing o, por el contrario, son solo fruto de un oscuro y sarcástico sentido del humor.

Sadbøi

En el año 2016, el artista argentino Berliac presentó la novela gráfica *Sadbøi*, que narra la historia de un refugiado (*Sadbøi*) que llega a un país escandinavo,¹⁹ donde debe lidiar con diferentes situaciones —fruto de su estatus irregular así como de las expectativas sociales que se generan a su alrededor— y que finalmente crece hasta convertirse en un delincuente. En esta época de la post-verdad, *Sadbøi* se erige como

¹⁷ LE SAUX, L. «BD : Lastman, un manga à la française de Vivès, Balak et Sanlaville», en *Télérama*, 29 de mayo de 2013. Disponible en: www.telerama.fr/livre/bd-lastman-un-manga-a-la-francaise-de-vives-balak-et-sanlaville,96613.php

¹⁸ BRUNNER, V. *Op. cit.*

¹⁹ Aunque el país de destino no se especifica en la obra, en diferentes entrevistas Berliac aclaró que la historia podría tener lugar en Suecia. El título —*Sadbøi*— alude a Sad Boys, el grupo de música sueco liderado por el actor y rapero Young Lean.

una crítica sólida e inteligente frente a los discursos anti-inmigrantes, al tiempo que proporciona un análisis perspicaz del dilema de la identidad personal y cuestiona muchos de los fundamentos del arte contemporáneo y la performance. *Sadbøi* fue definida como «una declaración sobre el trato a los inmigrantes —el desafío que supone que se espere de ellos el ser capaces de ajustarse a los ideales de una determinada sociedad en un mundo que condena prematuramente a los extranjeros».²⁰ El posicionamiento de Berliac frente al debate en torno a la inmigración es rico y complejo, sin caer en respuestas fáciles. Berliac señala los verdaderos desafíos a los que se enfrenta un niño inmigrante cuando llega a un país extranjero, que no se reducen al simple hecho de entrar en el país, sino a la soledad que le sigue, a su inserción en un entorno potencialmente hostil, a los problemas de adaptación y la falta de apoyo y seguimiento en su desarrollo personal o a las expectativas de aquellos que le rodean y que a menudo eligen ignorar el sórdido pasado personal que le empujó a huir de su hogar en un primer lugar. El propio Berliac afirma: «Me doy cuenta de que su condición de refugiado lleva implícita una identidad impuesta por terceros».²¹ En cierta medida, Berliac muestra que la cuestión de los refugiados no se resuelve con un brote puntual de solidaridad, sino que requiere —al menos inicialmente— comprensión y un plan a largo plazo. Además, su acercamiento paródico a la industria del arte contemporáneo —a menudo representada como llena de esnobismo y *postureo*— oculta una consideración más profunda de la noción de apropiación en el arte contemporáneo, el uso de la *performance* como práctica artística (incluyendo la brillante despedida de *Sadbøi* a modo de atraco-*performance*) o la hipocresía del mercado del arte. Así pues, *Sadbøi* «examina el papel del arte en el desarrollo de la propia identidad, al tiempo que desafía al lector con preguntas directas y francas».²² Mostrando violencia, drama y un oscuro sentido del humor —bien equilibrado— *Sadbøi* es la novela gráfica más destacada de Berliac hasta la fecha, y el mejor ejemplo de una narración y un estilo visual únicos, etiquetados por el propio Berliac como *gaijin gekiga*.

Sin embargo, mientras que la publicación de *Sadbøi* vino acompañada de las buenas reseñas de la crítica, esta no estuvo exenta de polémica, con feroces críticas por parte de algunos lectores y prensa digital, relacionados tanto con algunas de sus declaraciones como con el enfoque *mangaesco* de su obra. El hecho de presentar su trabajo bajo la etiqueta de *gaijin gekiga* ha despertado la ira de aquellos lectores que —tal y como se explicó en los párrafos anteriores— niegan la posibilidad de que se haga manga fuera de Japón. Más aún, y tal y como el propio Berliac explicó en el curso de una conversación

²⁰ BURNS, P. «An Apology», en *Drawn & Quarterly*, 2 de junio de 2017. Disponible en: <http://www.drawnandquarterly.com/blog/2017/06/apology>

²¹ PARKAS, V. «Berliac, el dibujante de cómic que reivindica el robo cultural como esencia creativa», en *PlayGround*, 14 de noviembre de 2017. Disponible en: <http://www.playgroundmag.net/lit/Berliac-el-chico-triste-que-hizo-de-la-apropiacion-cultural-una-forma-de-empoderamiento-23343930.html>

²² *Idem*.

personal en el Festival de Cómics de Estocolmo en 2018, a medida que su trabajo ha ido evolucionando hacia un estilo cada vez más *mangaesco*, también ha empezado a recibir reproches por parte de autores y críticos de su país natal, por desviarse de los que ellos entienden como estética *underground* (tal y como explicaba Berliac, durante su infancia el manga se asociaba con lo femenino y, por tanto, el estilo *mangaesco* es visto como poco masculino e impropio de autores varones).²³ La mayor controversia surgió a raíz de la cancelación de la publicación de *Sadbøi* en Estados Unidos, por parte de Drawn & Quarterly, después de que numerosos lectores y la escritora trans Sarah Horrocks acusasen a Berliac de transfobia.²⁴ El incidente se produjo tras una discusión en redes sociales con la propia Horrocks acerca de un artículo titulado «Gay-jin»,²⁵ publicado por Berliac en Internet en el año 2015, y en el que comparaba el proceso de conversión de un dibujante no japonés en *mangaka* con la transición de género. Curiosamente, y lejos del debate original, esta discusión derivó en acusaciones de apropiación cultural, que Berliac abordó con grandes dosis de sarcasmo en «Manga is masturbation»;²⁶ el último capítulo de la serie de *Asian Store Junkies* (2017), una colección de historias cortas sobre dos amigos y compañeros de piso fascinados con el *umami* (una de las categorías de sabor —además del dulce, salado, ácido y amargo— asociado habitualmente a los glutamatos, en especial el glutamato monosódico).

Berliac y el *gaijin gekiga*

Gekiga es una voz japonesa que significa, literalmente, «dibujos dramáticos». Normalmente se emplea para definir un estilo de manga dirigido al público adulto, caracterizado por el amplio uso de la perspectiva y encuadres cinematográficos²⁷ y temas maduros, y nacido como respuesta a las narrativas gráficas de corte más infantil, como las obras tempranas de Osamu Tezuka u otros autores que dominaron la industria del manga a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta. El nombre *gekiga* fue acuñado en 1957 por el ahora célebre *mangaka* Yoshihiro Tatsumi y adoptado por otros dibujantes japoneses con ideas afines.²⁸ Incluso hoy en día, aunque la denomi-

²³ *Idem*.

²⁴ PARKAS, V. «Unas declaraciones transfóbicas del dibujante Berliac le han valido el odio de medio internet», en *PlayGround*, 8 de junio de 2017. Disponible en: www.playgroundmag.net/lit/Holo-causto-Berliac-transfobia-cancelaciones-editoriales_22594415.html

²⁵ HORROCKS, S. *Mercurial Blonde*, 21 de abril de 2015. Disponible en: mercurialblonde.tumblr.com/post/117018318913

²⁶ BERLIAC. «Manga is Masturbation», en *Asian Store Junkies*. *Vice*, 2017. Disponible en: www.vice.com/en_us/article/7xxy4/manga-is-masturbation-todays-cómic-by-berliac-cómic

²⁷ HOLMBERG, R. «An Introduction to Gekiga, 6970 A.D.». *The Comics Journal*, 24 de abril de 2011. Disponible en: www.tcj.com/an-introduction-to-gekiga-6970-a-d/3/

²⁸ Tatsumi se refirió a *Taxi Fantasma* (*Yūrei takushii*, 1957) —una de sus primeras obras— como *gekiga*. Desde entonces, esta voz se ha empleado para definir no solo la obra de Tatsumi, sino la de otros muchos autores con planteamientos formales y argumentales similares. Sanpei Shirato, Yoshiharu

nación *gekiga* ha perdido gran parte de su significado original dentro de la industria del manga (dado que muchas de sus innovaciones formales y temáticas han sido ampliamente adoptadas) algunos autores siguen utilizándola con un claro objetivo estético o —una vez más— para diferenciarse del estilo del manga *mainstream* que domina la industria editorial japonesa.²⁹

Más allá de su fascinante y sólido argumento, *Sadboi* resulta interesante para este estudio porque suscita preguntas innovadoras acerca del *gekiga* —y su vigencia en el contexto actual— al tiempo que ejemplifica algunas de las contradicciones inherentes al debate *manga como estilo y manga como producto japonés*. Históricamente, el *gekiga* se caracteriza por sus diseños de personajes, alejados de los estándares que dominan el mercado del manga contemporáneo, así como un diseño de página y una disposición de las viñetas más rígida. No obstante, desde un punto de vista puramente conceptual, el *seinen* manga de la actualidad puede entenderse como un heredero del *gekiga*, dado que muchos de los rasgos definitorios que se utilizaban comúnmente para diferenciar el *gekiga* de obras anteriores —lectores maduros, argumento dramático y abundancia de enfoques cinematográficos— están presentes en numerosos títulos de *seinen* manga en la actualidad. La (voluntaria) identificación de Berliac con un género de manga arcaico —dado que los temas e innovaciones formales del *gekiga* han sido asimilados hace mucho tiempo por la industria editorial y están presentes, hoy en día, en el manga *mainstream*— es muy interesante, por cuanto proporciona una perspectiva diferente del concepto de *mangaesco* cuando se compara con otras marcas *mangaescas*. De algún modo, Berliac elige referirse a sí mismo como *mangaka* y a su obra como *gaijin gekiga* por cuestiones de identidad —para etiquetarse a sí mismo de forma diferente a otros artistas y, con ello, lograr posicionarse dentro de la gran industria del cómic, pero también para reivindicar sus cimientos *mangaescos* y su conexión más profunda con el medio original japonés y para definir un movimiento artístico influenciado por el manga —que *gaijin gekiga* no se quede únicamente en una simple etiqueta con fines estilísticos, sino que se consolide en un movimiento con su propia estrategia, definido por un ideario social y artístico— situándose, por lo tanto, en una tercera categoría que no estaría totalmente recogida en el análisis de Kacsuk.

Tsuge y muchos otros artistas, incluyendo varios de los que publicaron en la influyente revista *Garo* (1964) del editor Katsuichi Nagai, son considerados claros representantes del *gekiga*.

²⁹ Es el caso de Yūichi Yokoyama (1967), uno de los pocos autores japoneses que, sin haber pertenecido a la generación original de autores veteranos del *gekiga*, emplea la voz *gekiga* para referirse a su propia obra. En el caso de Yokoyama —que define su trabajo como *neo-gekiga*— este término connota un claro distanciamiento respecto al manga *mainstream*. En su obra *World Map Room* (2013), Yokoyama escribe: «*World Map Room* es una obra de *gekiga*. Ninguno de los hombres sonríe o se ríe. Siempre son cautelosos, sospechan constantemente de las cosas a su alrededor, y hablan en un tono poco amigable. No parece que hayan venido a esta megalópolis por ocio o entretenimiento, sino por algún propósito lleno de tensión. Los hombres con los que se encuentran también sospechan de los extraños y no parecen dispuestos a tratarlos con amabilidad». Aunque no exenta de teatralidad, la descripción de Yokoyama conecta con muchos de los supuestos originales de Tatsumi.

La marca *gaijin gekiga* esconde un gran potencial, aunque inicialmente presente las mismas contradicciones comunes a otros artistas internacionales de influencia *mangaesca*. A menudo los autores de *OELmanga*, *manfra*, *amerimanga*, *iberomanga* y muchos otros movimientos similares enfatizan la importancia de lo japonés en sus obras, pero no las perciben como tenedoras de un estilo diferente (inicialmente derivativo). Paradójicamente, al subrayar el vínculo ideológico de sus narraciones gráficas con el origen japonés en el plano discursivo, estos artistas se alejan del carácter transnacional que, en última instancia, habría resuelto la problemática de la «autenticidad».³⁰ Al definirse a sí mismo como *mangaka* y calificar su obra como *gaijin gekiga*, Berliac parece socavar los mismos principios que persiguen sus cómics, esto es: enfatizar la dimensión transnacional del manga frente a un discurso japonocéntrico. En apariencia, la fórmula *gaijin gekiga* acarrea una difícil contradicción: *gaijin* (lit. extranjero, forastero) se distancia inmediatamente de la raíz japonesa original del manga, mientras que *gekiga* —debido a lo obsoleto del término— es sustancialmente distinto de cualquier movimiento contemporáneo de manga. Berliac ha abordado repetidamente esta contradicción en sus entrevistas:

Yo no estoy influenciado por el manga: yo hago manga [...] Si de alguien va a un *dojo* de kárate, con uniforme de kárate, y utilizando terminología de kárate, no decimos que está influenciado por el kárate, sino que hace kárate, no entiendo por qué alguna gente sigue negándose a admitir que yo sea un *mangaka*.³¹

Con esa afirmación, Berliac parece confirmar su apuesta por el enfoque «*manga como estilo*». El uso de diseños de personajes y distribución de viñetas similares a los utilizados por los primeros autores de *gekiga*, así como algunos códigos visuales y expresiones faciales utilizados en el manga contemporáneo serían suficientes, a ojos del artista argentino, para posicionar su obra como un manga y, por lo tanto, definirse como *mangaka*. Si este fuera el caso, bastaría por lo tanto con crear obras con una estética *mangaesca* para presentarse como un *mangaka*. Sin embargo, tal y como sucede con ese tipo de obras *mangaescas*, Berliac ignora deliberadamente los aspectos productivos de la industria del manga en el Japón —las publicaciones periódicas en revistas seriadas o el papel del editor en el proceso creativo— como rasgos determinantes para convertirse en un *mangaka*. No obstante, al explicar con mayor detalle la idea que subyace bajo el sello *gaijin gekiga*, Berliac desvela un enfoque bastante más interesante y diferenciador. Al empaparse de un movimiento de manga arcaico —cuyas innovaciones, tal y como se ha repetido, ya han sido asimiladas por la industria *mainstream*— Berliac no se arriesga a convertirse en una copia, ya que el *gekiga* está considerado como un estilo manga pasado de moda, y por lo tanto la obra de Berliac no se convierte en un derivado ni en una imitación, ya que no se desvía de ningún estilo actual. Así, mientras que algunos académicos y críticos pueden identificar las conexiones, por lo demás obvias, con la estética del *gekiga*, muchos lectores y aficio-

³⁰ KACSUK, Z. *Op. cit.*

³¹ PARKAS, V. *Op. cit.*

nados al manga encontrarán el *gaijin gekiga* de Berliac sustancialmente diferente del manga actual, independientemente de si estos lectores están o no familiarizados con las obras de *gekiga* (que, a excepción de los títulos más conocidos, han sido poco traducidas en Europa y Estados Unidos) o porque perciben que la influencia del estilo visual del *gekiga* en las novelas gráficas de Berliac —ya que el *gekiga* es un género que se remonta varias décadas en el pasado— responde más a un sentido de referente y homenaje que al de la copia. Berliac explica su elección del *gekiga*:

Aquí subyace otra razón por la que me gusta llamar a mi propia obra *Gaijin-Gekiga*: si *gekiga* era la expresión japonesa, en forma de cómic dramático, de sus propias ansiedades colectivas en tiempos de hipercapitalismo, entonces puedo decir sin duda que el enfoque principal de mi trabajo es el mismo, solo que sobre mi propio lugar y tiempo, por supuesto. [...] El *gekiga* fue una forma preciosa y digna de aceptar la aplastante realidad de la derrota de la posguerra. Las narrativas occidentales de hoy en día, por el contrario, insisten en que estamos en el lado ganador, incluso cuando nuestra realidad apunta claramente a lo contrario [...]. No digo que haya dignidad en ser un perdedor, sino en ver la realidad como lo que es. Drama sin exagerar. Esa es la esencia de *gekiga*.³²

Cuando se le pregunta acerca del *gaijin gekiga*, casi se espera que Berliac se centre en el discurso sobre el origen del manga, en vez de los aspectos formales, pero no es el caso. Llamándose a sí mismo *mangaka* y etiquetando su trabajo como *gaijin gekiga*, este joven autor está formulando una reivindicación al tiempo que desafía muchas de las convenciones habituales. *Gaijin gekiga* es, por supuesto, parte de una estrategia de márketing, pero en absoluto es el objetivo principal que persigue el autor. El *gaijin gekiga* de Berliac es una marca creada para disolver la categorización hermética en los cómics, hasta que no haya más etiquetas. Berliac sostiene que el uso de ciertas referencias culturales y/o estéticas en entornos distintos de aquellos para los que fueron concebidas originalmente enriquece el discurso y derriba fronteras.³³ Decía Berliac en el curso de una entrevista: «¿No es esto un poco como inmigrar? Aprendo tu gramática visual con la mayor fluidez posible, para hablarte de mí, para conectarme, y en el proceso también aprendo sobre tu propia cultura».³⁴

Berliac piensa en el cómic como un todo sin etiquetas entre los cómics de EE. UU., la *BD* europea, la novela gráfica o el manga. Por ello, afirma que los aspectos formales habitualmente vinculados a estas etiquetas deben utilizarse independientemente del lugar de su creación, privándolos del bagaje cultural que a veces conllevan, tomando prestados únicamente los rasgos formales con una intención estética y narrativa, y do-

³² STIVÈ, V. «Berliac e la scena Gaijin Manga dell'antologia Kuš! #25», en *Fumetto Logica*, 28 de febrero de 2017. Disponible en: <http://www.fumettologica.it/2017/02/berliac-intervista-kus-gaijin-manga/2/>

³³ PARKAS, V. *Op. cit.*

³⁴ MONEYRON, J. «kuš! Aesthetics», en *The Comics Journal*, 27 de octubre de 2016. Disponible en: <http://www.tcj.com/kus-aesthetics/>

tándolos, en última instancia, de un nuevo significado. Además, el *gaijin gekiga* es un intento audaz de abordar la cuestión de la fluidez en el cómic, que a su vez facilita la idea de una identidad fluida (fácilmente permutable, de formas polifacéticas, y adoptando una perspectiva transcultural). Solo cuando se logre este objetivo de no tener etiquetas, podría Berliac renunciar a la marca *gaijin gekiga*, dado que, a su entender, ya no sería necesaria. Así pues, la postura de Berliac aboga, en última instancia, por un enfoque transnacional y transcultural en el cómic (independientemente de su país de origen). Afirma Berliac:

En último extremo, *gaijin* manga apunta menos a la nacionalidad del artista y más hacia un momento histórico en el que los límites de género y cultura, en general, están siendo erosionados a una velocidad endiablada [...]. *Gaijin* sirve como intermediario amistoso entre un pasado fracturado y un futuro integrador.³⁵

Los aspectos formales en la obra de Berliac también responden a una ingeniosa estrategia visual. Por lo general, el *OELmanga* recurre con profusión a elementos altamente convencionalizados, como los diseños *chibi*; el uso de bocadillos verticales; la disposición multicapa de las viñetas, de acuerdo a una estética *shōjo-mangaesca*; el grafismo de las onomatopeyas e incluso el uso del lenguaje (con abundancia de expresiones japonesas cotidianas y sufijos honoríficos). Sin embargo, a la hora de definir su estilo, Berliac se fija en los primeros autores del *gekiga*, muy diferentes del manga *mainstream* contemporáneo. Los movimientos corporales y el diseño general de los rostros en los personajes de Berliac remiten inmediatamente a los de las primeras obras de Tatsumi, a los rasgos muy expresivos de los héroes de Shōtarō Ishinomori y las referencias a los *ukiyo-e*, o incluso a algunos de los seres humanos repugnantes y retorcidos de Hideshi Hino. Las caras redondeadas y muy sintéticas —especialmente la de Sadbøi (el protagonista)— se acercan a las de los héroes de los primeros thrillers de Tatsumi. El rostro de Sadbøi opta por un diseño icónico y minimalista, casi similar a un emoji, de forma que concentra casi todos los matices emocionales en los ojos y en los símbolos y otros elementos paralingüísticos.

Berliac camina por una fina línea entre la apropiación «estilo bellas artes» y el compromiso pleno con la creación de un espacio de encuentro coordinado entre el «manga clásico» y lo que creo es un increíble despliegue de cómics de autor de la escena argentina, y más allá [...]. Sin embargo, las decisiones de Berliac son bastante específicas. La composición de sus páginas, con retículas muy simples y excepciones teatrales, una figuración muy sintética, a veces hasta el extremo, las transiciones y la ambientación, sus temas de inspiración social, e incluso un uso acertado de la onomatopeya, recuerdan a una constelación muy coherente de artistas de los años 60 y 70. Estoy pensando en el grupo conocido como «1-2-3», formado por Shin'ichi Abe, Oji Suzuki, y Masuzou Furukawa, así como Yoshiharu Tsuge y Seiichi Hayashi.³⁶

³⁵ BERLIAC. «Ultimately Gaijin manga», en *Facebook*, 28 mayo 2018, 3.44 p.m.

³⁶ MOURA, P. «Sadbøi. Berliac (Canicola)», en *Yellow Fast & Crumble*, 5 de febrero de 2020. Disponible en: yellowfastcrumble.wordpress.com/2020/02/05/sadboi-berliac-canicola/

Sadbøi es una novela gráfica monocroma, pero eso no significa que sea en blanco y negro. Al igual que muchas otras obras de Berliac, *Sadbøi* está impreso íntegramente en un tono índigo, de un modo similar a la impresión en tres colores (azul, entre otros) utilizada por los autores de *gekiga* a finales de los años cincuenta y sesenta. Además, para algunas ediciones internacionales (no así la edición española) Berliac insistió en elegir un papel y un material de cubierta —un papel de textura leñosa, muy delgado y ligeramente amarillento, y una sobrecubierta barata, flexible y con un acabado satinado— que se asemejan a las primeras publicaciones del *gekiga*. Sin embargo, esto último debe entenderse más como un homenaje que como una conexión real con el medio original; a pesar del parecido, la calidad del papel o la cubierta nada tienen que ver con los acabados pobres y de mala calidad presentes en las primeras obras del *gekiga*. En última instancia, el *gaijin gekiga* de Berliac se significa como una marca radicalmente diferente de otras etiquetas *mangaescas*, ya que no intenta imitar los estilos visuales actuales, sino que se basa en referencias de la escena manga de los años cincuenta y sesenta para construir su propio imaginario.

No obstante, esto no significa que Berliac sea ajeno al manga *mainstream*. En *Sadbøi*, al autor argentino emplea numerosos elementos convencionalizados e imatopos propios del lenguaje visual del manga contemporáneo (y por ello reconocibles por los lectores habituales de manga japonés) entremezclados con otros recursos artísticos, sin que por ello caiga en la mimesis del manga más estandarizado y comercial. Al mismo tiempo, sus conexiones con un género histórico y un tanto anacrónico como es el *gekiga*, permiten que Berliac se aleje del debate sobre la copia que sí afecta a otros sellos *mangaescos*, al no referenciar directamente ningún estilo de manga más actual. Curiosamente, su conexión con el *gekiga* le permite apelar a un mayor número de lectores (incluyendo a aquellos que normalmente prefieren las novelas gráficas y, por extensión, el *gekiga* frente al manga contemporáneo) sin renunciar por ello a sus raíces *mangaescas*. Añade Moura:

En cualquier caso, la elección de Berliac hacia apropiaciones retóricas y estilísticas sigue algunas de las tendencias arraigadas en las prácticas contemporáneas de la historieta, que implican la creación de una tradición/canon privado, la auto-inmersión dentro de ese mismo campo, reconsiderar el poder político de esos textos-fuente en un nuevo contexto, por no hablar de un atajo preestablecido para ciertos efectos.³⁷

Conclusiones

Aunque a menudo se privilegia la idea de los dos enfoques mencionados anteriormente (*manga como estilo* vs. *manga «made in Japan»*) como polos antagónicos, no significa que se excluyan mutuamente, ya que un enfoque híbrido también es posible.

³⁷ *Idem*.

Kacsuk³⁸ explica cómo se entrelazan realmente ambas vertientes: cuando se trata del manga, los aspectos productivos han influido, históricamente, en el desarrollo estético de este medio, mientras que los elementos formales y la materialidad del manga han contribuido, igualmente y de manera significativa, a la consolidación del modelo de producción actual. Por otra parte, hay múltiples formas de referirse al manga y, si bien la categorización dicotómica sigue siendo una opción pertinente y determinante, no abarca necesariamente la totalidad del debate que, aun hoy en día, sigue muy presente en el ámbito académico. Quizás es el momento de, siguiendo la recomendación de Casey Brienza,³⁹ preguntarse «Why do you care so much?» No en vano, dentro de la miríada de diferentes etiquetas *mangaescas*, lo que el debate «estilo vs. Japón» no tiene en cuenta es que el manga está siendo utilizado por autores y comunidades de aficionados de todo el mundo, no como un estilo ni como algo anclado en Japón, sino como un movimiento con una enorme base de fans, caracterizado por un gran sentido de pertenencia y un profundo conjunto de valores simbólicos e intangibles.

En este contexto, el *gaijin gekiga* de Berliac destaca por su planteamiento híbrido y profundamente transnacional, que mira hacia los autores japoneses de la década de 1950 y 1960 como punto de partida para la construcción de un lenguaje visual que, si bien posee irrenunciables raíces *mangaescas*, tiene una vocación internacional y radicalmente contemporánea.

³⁸ KACSUK, Z. *Op. cit.*

³⁹ BRIENZA, C. *Op. cit.*

BIBLIOGRAFÍA

ABELLA, A. «La definición de la RAE para 'manga' indigna al mundo del cómic», en *El Periódico*, 22 de junio de 2012. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120622/la-definicion-de-la-rae-para-manga-indigna-al-mundo-del-cómic-1961941>

BERLIAC. *Sadboi*. Barcelona, Roca Editorial (Sapristi Cómic), 2017.

—«Manga is Masturbation», en *Asian Store Junkies. Vice*, 2017. Disponible en: www.vice.com/en_us/article/7xxdy4/manga-is-masturbation-todays-cómic-by-berliac-cómic

—«Ultimately Gaijin manga», en *Facebook*, 28 de mayo de 2018, 3.44 p.m.

BERNDT, J. «Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art», en *Signs. Studies of Graphic Narratives*, n.º 1 (2007), pp. 33-47.

—«Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga», en JABLONSKI, A. et al. (eds.) *Civilization of Evolution, Civilization of Revolution, metamorphoses in Japan 1900-2000*. Cracovia, Museum of Japanese Art and Technology, 2007, pp. 210-222.

—(ed.) *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale. 1 vol. Global Manga Studies*. Kioto, Kyoto Seika University (International Manga Research Center), 2010.

—«Facing the Nuclear Issue in a 'Mangaesque' Way: The Barefoot Gen Anime», en *Cinergie*, n.º 2 (2012), pp. 148-162.

BOILET, F. «Manifiesto de la Nouvelle Manga», en *Boilet.net*, 2001. Disponible en: www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_2.html

BRIENZA, C. «Manga is not Pizza: The performance of ethno-racial authenticity and the politics of American anime and manga fandom in Svetlana Chmakova's *Dramacon*», en BRIENZA, C. (ed.) *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?* Londres, Ashgate, 2015, pp. 95-113.

BRUNNER, V. «Lastman, le manga remixé french touch» en *Les Inrockuptibles*, 1 de mayo de 2014. Disponible en: <http://www.lesinrocks.com/2014/05/01/livres/lastman-manga-remixe-french-touch-11501782/>

BURNS, P. «An Apology», en *Drawn & Quarterly*, 2 de junio de 2017. Disponible en: www.drawnandquarterly.com/blog/2017/06/apology

HOLMBERG, R. «An Introduction to Gekiga, 6970 A.D.». *The Comics Journal*, 24 de abril de 2011. Disponible en: www.tcj.com/an-introduction-to-geki-ga-6970-a-d/3/

HERNÁNDEZ RANZA, O. «Nouvelle Manga, mon amour. Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidianas», en *Ballaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature*, n.º 2 (2010).

HORROCKS, S. *Mercurial Blonde*, 21 de abril de 2015. Disponible en: mercurial-blonde.tumblr.com/post/117018318913

KACSUK, Z. «Re-Examining the ‘What is Manga’ Problematic: The Tension and Interrelationship between the Style Versus Made in Japan Positions», en *Arts*, Volume 7, Issue 3 (2018).

LE SAUX, L. «BD : Lastman, un manga à la française de Vivès, Balak et Sanlaville», en *Télérama*, 29 de mayo de 2013. Disponible en: www.telerama.fr/livre/bd-lastman-un-manga-a-la-francaise-de-vives-balak-et-sanlaville,96613.php

MONEYRON, J. «kuš! Aesthetics», en *The Comics Journal*, 27 de octubre de 2016. Disponible en: <http://www.tcj.com/kus-aesthetics/>

MOURA, P. «Sadbøi. Berliac (Canicola)», en *Yellow Fast & Crumble*, 5 de febrero de 2020. Disponible en: yellowfastcrumble.wordpress.com/2020/02/05/sadboi-berliac-canicola/

—«Desolation.exe. Berliac (Low Spirits)», en *Lerbd*, 21 de junio de 2016. Disponible en: lerbd.blogspot.com/2016/06/desolationexe-berliac-low-spirits.html

PARKAS, V. «Berliac, el dibujante de cómic que reivindica el robo cultural como esencia creativa», en *PlayGround*, 14 de noviembre de 2017. Disponible en: http://www.playgroundmag.net/lit/Berliac-el-chico-triste-que-hizo-de-la-apropiacion-cultural-una-forma-de-empoderamiento_23343930.html

—«Unas declaraciones transfóbicas del dibujante Berliac le han valido el odio de medio internet», en *PlayGround*, 8 de junio de 2017. Disponible en: www.playgroundmag.net/lit/Holocausto-Berliac-transfobia-cancelaciones-editoriales_22594415.html

ROMERO LEO, J. «La estética de la Nouvelle Manga. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp. 83-101. Disponible en: http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/La_estetica_de_la_Nouvelle_Manga.pdf

STEWART, R. «Manga as schism: Kitazawa Rakuten's resistance to 'Old-Fashioned' Japan», en BERNDT, J. y KÜMMERLING-MEIBAUER, B. (eds.) *Manga's Cultural Crossroads*. Londres, Routledge, 2013, pp. 27-49.

STIVÈ, V. «Berliac e la scena Gaijiin Manga dell'antologia Kuš! #25», en *Fumetto Logica*, 28 de febrero de 2017. Disponible en: www.fumettologica.it/2017/02/berliac-intervista-kus-gaijin-manga/2/

YOKOYAMA, Y. *World Map Room*. s.l., PictureBox, 2013.



Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison

*More than superheroes: language philosophy,
perennialism and the foundations
of reality in Grant Morrison*

MARIO RAMOS VERA

(Universidad Pontificia Comillas)

Mario Ramos Vera es doctor en Filosofía (con premio extraordinario 2016-2017). Primer premio de ensayo del xxx «Memorial Florencio Segura» 2016. Acreditado como Profesor Ayudante Doctor (ANECA). Profesor del departamento de Filosofía y Humanidades de la Universidad Pontificia Comillas y docente en ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología; ha sido profesor invitado en el Instituto Teológico Lucense. Licenciado en Derecho y en Ciencia Política (UAM), diplomado en Ciencias Religiosas (Universidad Eclesiástica San Dámaso), máster en Filosofía Teórica y Práctica (UNED), máster en Profesor de Secundaria y Bachillerato —especialidad de Filosofía— (Universidad Pontificia Comillas) y máster en Relaciones Internacionales (ALITER). Autor del libro *La utopía conservadora* (Universidad Pontificia Comillas, 2020), con más de treinta publicaciones académicas (capítulos de libros, artículos académicos, reseñas...) y evaluador de artículos académicos para revistas científicas. Sus ámbitos de investigación son el pensamiento utópico, las ideologías políticas, la historia de las ideas así como el pensamiento imaginativo y mitopoético.

Fecha de recepción: 29 de septiembre de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 21 de noviembre de 2020

Resumen

Los planteamientos especulativos que, desde el ámbito de la filosofía del lenguaje, ha propuesto el guionista de cómics y ensayista Grant Morrison resultan pertinentes y relevantes por su profundidad teórica. Por medio del género de superhéroes, concebido como vehículo narrativo, es posible acceder a una propuesta nítida que recurre a la filosofía del lenguaje para tantear una vertiente ontológica. Para ello, resulta pertinente abordar las relaciones que Morrison sugiere entre pensamiento y lenguaje, entre las palabras y los signos en su vínculo y correspondencia con la realidad. Desde una pluralidad de perspectivas, congruentes con su planteamiento posmoderno, el superhéroe es capaz de incardinar en sí mismo cuestiones filosóficas y lingüísticas de enorme trascendencia que han traslucido en todo momento y en todo lugar, con diferentes ropajes, para hacer llegar un mensaje ético y ontológico concreto.

Palabras clave: filosofía, Grant Morrison, posmodernidad, semántica, semiótica, superhéroe.

Abstract

The comic writer and essayist Grant Morrison has proposed speculative approaches, from the field of language philosophy, relevant because of their theoretical depth. Through the genre of superheroes, conceived as a narrative vehicle, it is possible to access a clear proposal that links the philosophy of language with the ontological dimension of philosophy. In that sense, I will address the relationships Morrison suggests between thought and language, between words and signs in their correspondence with reality. From a plurality of perspectives, consistent with its postmodern approach, as the author points out, the superhero becomes capable of incardinating in himself philosophical and linguistic issues of enormous importance that have transpired at all times and in all places, with different clothing, to convey a specific ontologic and ethical message.

Keywords: Grant Morrison, philosophy, postmodernity, semantics, semiotics, superhero.

Cita bibliográfica

RAMOS VERA, M. «Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 52-70.

Introducción y metodología

«Preparaos para volveros ficticios». Con estas palabras de Lord Limbo —uno de los superhéroes aparecidos en el cómic *Flex Mentallo*— el guionista Grant Morrison (Glasgow, 1960) evidencia su vínculo con la filosofía del lenguaje y su conocimiento de los recursos estilísticos con el fin de sustanciar cuestiones filosóficas de relevancia. Por este motivo, es posible constatar que a través del cómic de superhéroes como vehículo narrativo Morrison reformula con hondura teórica las relaciones entre pensamiento y lenguaje, entre este y la realidad o entre las palabras y los signos. Desde un modalismo de enfoques propios de la filosofía del lenguaje que le acerca a la posmodernidad, Morrison excede un enclave teórico concreto para plantear cuestiones filosóficas de enorme trascendencia como la existencia de un plano metafísico de ideas con consistencia ontológica y el vínculo de estas con determinados conocimientos, virtudes e ideas que han traslucido en todo momento y en todo lugar, con diferentes ropajes. Este perennialismo y la ampliación de horizontes de idealidad que propone Morrison, aparece personificado en el superhéroe. Esta propuesta resulta relevante porque llena un hueco en las aproximaciones académicas a Morrison, habitualmente centradas en su filiación ideológica, en los estudios culturales y en su relación con el pensamiento esotérico occidental.¹

Para dar respuesta a este planteamiento partiré de diversas obras de arte secuencial del autor estudiado: *Animal Man*, *La Patrulla Condenada*, *Kid Eternity*, *Flex Mentallo*, *Los Invisibles*, *All-Star Superman* o *Klaus*, que atestiguan la evolución del enfoque teórico de Morrison a lo largo de varias décadas y permiten trazar una perspectiva amplia. Resulta posible acreditar que, a juicio de Grant Morrison, los cómics de superhéroes forman parte de un caudal de conocimientos, arquetipos e ideas perennes. Desde un enfoque metodológico propio de las humanidades, las siguientes líneas aspiran a (1) exponer sintéticamente los planteamientos de la filosofía del lenguaje y la ontología en las obras seleccionadas; (2) contextualizarlos en el ámbito del pensamiento posmoderno del autor; (3) destacar la concreción filosófica de su propuesta en la figura del superhéroe; (4) desarrollar el esencialismo y perennialismo del concepto del superhéroe para Morrison y, por último (5), plantear unas sucintas conclusiones.

¹ MORRISON, G. *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid, Turner, 2012; MORRISON, G. «Pop Magic!», en METZGER, R. (ed.). *Book of Lies*. Nueva York, Disinformation, 2003, pp. 16-25. Cfr. ASPREM, E. «Contemporary Ritual Magic», en PARTRIDGE, C. (ed.). *The Occult World*. Nueva York, Routledge, 2015, pp. 382-396 y GRANHOLM, K. «The Occult and Comics», en PARTRIDGE, C. (ed.). *Op. cit.*, pp. 499-508.

Planteamientos filosóficos en las obras seleccionadas

El criterio seguido en este artículo para dar a conocer los distintos enfoques que, desde la Filosofía del Lenguaje, ofrece Morrison en una selección de sus obras será cronológico-diacrónico. En consecuencia, las series analizadas serán *Animal Man* (1988-1990), *La Patrulla Condenada* (1989-1993), *Kid Eternity* (1991), *Los Invisibles* (1994-2000), *Flex Mentallo* (1996), *All-Star Superman* (2005-2008) y *Klaus* (2015-2016). Como es posible apreciar, esta selección comprende varias décadas dentro de la extensa producción intelectual de Grant Morrison.

Animal Man

Grant Morrison —acompañado de dibujantes como Chaz Truog y Tom Grummett— recuperaría en esta serie un personaje de Dave Wood y Carmine Infantino, cuya primera aparición tendría lugar en la serie de la editorial DC *Strange Adventures* en 1965. Acometería una relectura, un esfuerzo de profundización conceptual y una propuesta de carácter metanarrativo, especialmente en el n.º 5 de la serie, titulado elocuentemente «El evangelio del coyote», donde un animal antropomórfico —que evoca al personaje de una conocida serie de animación encargado de perseguir a un correccaminos— finalmente encuentra la muerte. Una muerte que, tal y como aparece en las viñetas finales, ha sido ocasionada por el pincel que atraviesa el cuarto muro, esto es, por la mano y el diseño de un creador que excede el nivel literario. Esta propuesta metanarrativa impregna toda la serie pero culmina, muy especialmente, los n.ºs 19 —donde el propio superhéroe reconoce al lector— y 25 y 26 —en los que Animal Man se encuentra con su creador, el propio guionista Grant Morrison.

Resulta evidente la alusión a Miguel de Unamuno, a su novela *Niebla* y a su personaje, que excede la condición de ente ficticio para interpelar a su creador, el propio literato devenido en personaje ficticio. A mayor abundamiento, Morrison reflexiona sobre la capacidad creadora del lenguaje, sobre su *vis* mitopoética como capacidad de construir mundos autocontenidos, a las teorías de la correspondencia que postulan un isomorfismo estructural y ontológico entre lenguaje y verdad, entre lenguaje y realidad. Así, la noción de verdad —que alude tanto a la filosofía del lenguaje como a la epistemología— se encontraría en la adecuación entre el objeto, el entendimiento y el lenguaje.² De la relación entre lenguaje y creación se extraen sugerentes paralelismos con facetas como el lenguaje religioso, la hermenéutica y la propia caracterización de los contextos ficticios.

² CONESA, F. y NUBIOLA, J. *Filosofía del lenguaje*. Herder, Barcelona, 2002, p. 152 y LLANO, A. *Teoría del conocimiento*. Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2015, p. 134.

La Patrulla Condenada

A diferencia de la serie anteriormente expuesta, *La Patrulla Condenada* puede ser considerada una serie de raigambre, aunque con cierto carácter excéntrico, de la editorial DC, creada en 1963 por Arnold Drake y Bruno Premiani. Desde que Morrison comenzó a guionizar esta serie en su n.º 19, la exploración de personajes alienados revestiría una reflexión sobre los vínculos entre ficción y realidad, entre las ideas —en su acepción griega de *eidos* como objeto con contenido propio— y la realidad sensible. En este caso, dar cuenta de todos y cada una de sus interrelaciones excedería el objetivo de estas líneas pero sí conviene aludir a la aparición de unos villanos pintorescos, la Hermandad del Dadá —originalmente en los n.ºs 26-29 y después en los n.ºs 49-52—, vinculados en su aparente aleatoriedad, caos y sinsentido con el estilo artístico del que toman nombre, aunque en este caso, como némesis o contrapartidas de cada uno de los integrantes de la Patrulla Condenada.³

Más allá de la ruptura del convencionalismo lingüístico, de la quiebra del significado como objeto de estudio de la semántica, los villanos dadaístas suponen una referencia al vínculo entre lenguaje e ideas. Así lo reconoce su líder en el n.º 49, titulado «Muerte en Venecia»: sus ideas exceden las posibilidades expresivas del lenguaje. En última instancia, la convención no supone una cadena lo suficientemente férrea como para aprehender el potencial ontológico de las ideas, que precisan de lenguajes con mayores posibilidades expresivas, que excedan cualquier teoría del significado planteada desde el acuerdo humano. Este juego metalingüístico planteado por Morrison permite aludir a la base lingüística como un fundamento adicional de la realidad junto con los objetos físicos, lo que expresaría consecuencias epistemológicas, pues ese lenguaje alude a la realidad profunda de las ideas. Dicho horizonte supraempírico entroncaría indirectamente con una sensibilidad platónica propia de los planteamientos de Morrison.

Kid Eternity

Cito esta obra, que recupera un personaje propio de la edad de oro del cómic, en este caso un personaje de 1942 creado por Otto Binder y Sheldon Moldoff para la editorial Quality Comics, adquirida por DC varias décadas más tarde. En sus orígenes, este cómic aludía a un joven que se ahogaba varias décadas antes de la fecha prevista de su muerte, lo que permitía a los poderes angelicales devolverle a la vida como un héroe justiciero. Morrison reinventaría al personaje como un nihilista, peón en la batalla eterna entre los conceptos del caos y del orden, en un concepto cosmológico de viaje iniciático profundamente gnóstico y hermético.

³ SINGER, M. *Grant Morrison. Combining the Worlds of Contemporary Comics*. University Press of Mississippi, Jackson, 2012, p. 80.

De este cómic, publicado en tres números en 1991, resultan especialmente relevantes tres viñetas concretas del tercer volumen. En ellas, uno de los rivales de Kid Eternity pregunta: «Dime el sentido de la palabra y deja que me alce extasiado». La respuesta de Kid Eternity es elocuente: «No hay significado. El sonido es el significado. Escucha. Eternidad». En este ejemplo, cabe apreciar uno de los principales problemas que estudia la filosofía del lenguaje, el triángulo semiótico que refleja la estructura triádica de los signos —que pone en conexión pensamiento (concepto), palabra (signo) y cosa (objeto) y que, en última instancia, estudia la interrelación entre sujeto, lenguaje y mundo.

En *Kid Eternity*, Grant Morrison evidencia un gnosticismo dualista que escinde los niveles de la realidad en distintos grados de complejidad en el ámbito de la materia y en el de las sustancias sutiles espirituales. Por ello, podemos deslindar en dos ámbitos las consecuencias de la afirmación del personaje protagonista. Desde la semiótica, alude a la relación entre pensamiento y lenguaje —es decir, hasta qué punto permanecemos ligados a lenguaje o si, por el contrario, es posible un pensamiento sin lenguaje—. Desde una perspectiva semántica, alude al problema del significado, a la manera que tienen las palabras de «enganchar» o «conectar» con la realidad. Conviene exponer muy brevemente ambas apreciaciones.

Respecto a la primera, la dimensión semiótica de esta afirmación incide en las posibilidades que admite la relación entre pensamiento y lenguaje, a saber, el lenguaje traduce el pensamiento, lo determina o el primero es vehículo del segundo.⁴ En este sentido, parece que Kid Eternity hubiese rechazado de plano la primera y tercera opción, pues su afirmación niega que el lenguaje sea un código para la traducción del pensamiento o que este tenga un carácter fundante sobre el primero. En cambio, parece suscribir la tesis de Whorf, que postula que el pensamiento depende completamente del lenguaje.⁵ Este relativismo lingüístico condicionaría todo acceso a la realidad desde un punto de vista determinado. Por ese motivo, los signos son el acceso, otorgan el significado, confieren la consistencia ontológica.

Este aserto, no obstante, manifiesta también consecuencias semánticas, pues niega el significado, rechazando así la doctrina del atomismo lógico (Russell), la teoría figurativa del significado (Wittgenstein) o el significado como verificabilidad (Círculo de Viena). Parece abrazar el conductismo de Quine, que asevera que el lenguaje es una fábrica de la realidad, alejado de entes abstractos o definiciones intelectivas, ayunas de soporte empírico.⁶ En este planteamiento conductista, la semántica enseñaría a emplear el lenguaje para transformar la realidad circundante, algo similar a lo que

⁴ CONESA, F. y NUBIOLA, J. *Op. cit.*, pp. 87-98.

⁵ WHORF, B. L. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. Barcelona, Barral, 1971, pp. 241-244.

⁶ QUINE, W. O. *Palabra y objeto*. Barcelona, Labor, 1968, pp. 39-102.

hace Kid Eternity al convocar sus poderes preternaturales y que responde a los efectos performativos que el propio Morrison imputa a la magia.

Los Invisibles

La serie de *Los Invisibles* (1994-2000) ha sido considerada el manifiesto ocultista y posmoderno de Grant Morrison —en compañía de una pléyade de artistas entre los que cabe citar, por ejemplo, a Frank Quitely, Mark Buckingham o Phil Jiménez, entre otros—. A lo largo de tres volúmenes, nos presenta los esfuerzos de una célula de magos anarquistas del Colegio Invisible —un término propio del ocultismo y del hermetismo con resonancias significativas— en su lucha para sanar la escisión maniquea de nuestra realidad impuesta por los arcontes oscuros y, de esta manera, recuperar la unidad originaria de los mundos del cuerpo y del espíritu. La fecundidad de ideas, planteamientos y fuentes de esta serie hace imposible abordar todas las alusiones a la filosofía del lenguaje, aunque es factible destacar dos especialmente significativas: (a) la existencia de un lenguaje primigenio con efectos ontológicos, tal y como recoge la Célula 23, y (b) la exaltación de la tesis del lenguaje como determinación del pensamiento, representada por la Llave 17.

En primer lugar, Morrison alude a la Célula 23 (a), una organización clandestina dentro del propio Colegio Invisible que actúa como vigilante de las demás células independientes y es capaz de purgar psíquicamente la contaminación de los invisibles. En el capítulo 13 del volumen 2, uno de sus efectivos declara que «la realidad es el lenguaje», y este, a su vez, no es sino una degradación de una lengua originaria, compuesta con un alfabeto con los sesenta y cuatro caracteres verdaderos. De esta manera, el lenguaje primigenio tendría capacidades operativas y ontológicas. Esta idea entraña reminiscencias de la Cábala hebrea o de las tesis de Descartes, Leibniz o Humboldt.⁷ No obstante, Morrison introduce un enfoque postestructuralista, pues la Célula 23 utiliza este lenguaje para alterar los centros de procesamiento del lenguaje, limpiar las psiques de los invisibles y simular experiencias cognitivas vívidas.⁸

A continuación (b), la Llave 17 será un elemento recurrente a lo largo de la serie desde su aparición en el arco argumental «Entropía en el Reino Unido» y, finalmente, permitirá derruir la cárcel de la materia—impuesta por los arcontes oscuros— para liberar a la humanidad. Se trata de una sustancia psicoactiva que literaliza el lenguaje, convirtiendo en real cualquier palabra: una enfermedad, un suceso, una onomatopeya... Esto es, la Llave 17 erosiona la escisión entre lenguaje y realidad,

⁷ BUSTOS GUADAÑO, E. *Filosofía del lenguaje*. Madrid, UNED, 1999, pp. 108-109 y 161-173.

⁸ NEIGHLY, P. y COWE-SPIGAL, K. *Anarchy for the Masses. The Disinformation Guide to The Invisibles*. Nueva York, Disinformation, 2003, pp. 135-148 y SINGER, M. *Op. cit.*, p. 120.

apuntala el argumento del poder del lenguaje para dar forma a nuestras percepciones.⁹ Supone conceder vigencia plena a la tesis de Sapir y Whorf, el relativismo lingüístico, que afirma que el lenguaje condiciona nuestra percepción de la realidad. El lenguaje ordena el mundo y configura nuestra realidad, no existiría algo así como un acceso imparcial al orden extramental. Morrison sublima la comunicación lingüística y simbólica, concediéndole efectos ontológicos radicales capaz de dictar las subjetividades. Signo y referente se homogeneizan, la verdad se fabrica, nos indica en *Los Invisibles*. Esta amalgama de posmodernidad y relativismo lingüístico permite que los invisibles operen por medio de metalenguajes que les garantizan un estatuto epistemológico privilegiado y un potencial ontológico de alcance preternatural en su misión de restaurar la unidad originaria perdida. Es decir, del regreso a la edad de oro.

Flex Mentallo

En *Flex Mentallo* Morrison planteó —junto al dibujante Frank Quitely— recuperar al «tipo de superhéroe de antes de la Edad Oscura [...]pero situado en un mundo más siniestro».¹⁰ Cada número de esta colección guardaba una relación temática y formal vinculada con cada edad del cómic (oro, plata, bronce y edad oscura) y el último vaticinaba la llegada de la nueva edad del cómic, una edad de sentido de maravilla y de grandeza heroica revestida de los ropajes de la posmodernidad. Este relato metaficcional entraña una propuesta ontológica: los superhéroes han existido no solo en los mitos, sino también en nuestra realidad. Nos han guiado, nos han guardado, pero una amenaza existencial les obligó a replegarse en el mundo de las ideas platónicas.¹¹ A lo largo de varios niveles de narración —con planos narrativos superpuestos y tramas interrelacionadas— subyace un orden gradual y complejo que enhebra el mundo metahistóricamente.

A mayor abundamiento, la propuesta ontológica de *Flex Mentallo* viene acompañada de varias alusiones a la filosofía del lenguaje. Desde la primera viñeta de la primera página se inicia una secuencia en la que un villano arroja un explosivo del que brota un universo en eclosión y que, a su vez, vincula al universo ficticio en el que se desarrolla la serie a través de una narrativa secuencial. En el primer número de la serie, el protagonista debe aplicar sus poderes ontológicos del denominado «misterio muscular» para neutralizar un atentado terrorista. Además, a lo largo de los diversos números que componen este cómic se superponen viñetas en las que partes de la anatomía del trasunto literario de Grant Morrison se alternan con idénticas composiciones y escorzos de *Flex Mentallo* —especialmente significativa es la figura de las

⁹ SINGER, M. *Op. cit.*, p. 118.

¹⁰ MORRISON, G. (2012), *Op. cit.*, p. 317.

¹¹ *Ibid.*, p. 321.

manos mojadas por la lluvia a lo largo de los números que componen la serie—. Finalmente, el hecho de que exista una palabra mágica con efectos performativos es un elemento adicional que culmina en la alusión platónica de Lord Limbo al estipular que existe una fábrica personal e individual de ideas que dan forma a nuestro mundo: «Bienvenido a... ¿cómo deberíamos llamarlo? “De donde sacas tus ideas”». En este sentido, respecto de la relación del lenguaje con el pensamiento parece que Morrison abandona el planteamiento formulado en *Kid Eternity*, a saber, que el lenguaje es una factoría de la realidad.

Lo anteriormente expuesto parece vincularle a la concepción del lenguaje como vehículo del pensamiento. Esto es, el lenguaje no es solo un código de la realidad, puesto que las palabras tienen efectos performativos pero son consecuencia del pensamiento, de una fuente primordial que proviene de un horizonte supraempírico platónico. De este segundo horizonte de idealidad proviene la asociación inextricable entre palabra y pensamiento pues el lenguaje es la habilidad de vincular la segunda con el uso de la primera. Si la palabra mágica altera la realidad es debido a que el pensamiento funda esta última.

All-Star Superman

All-Star Superman es la relectura que Grant Morrison —acompañado nuevamente del dibujante Frank Quitely— elabora del célebre último hijo de Krypton. Con esta obra, ajena a la continuidad del Universo DC, Superman va a trascender y, como arquetipo solar, literalmente se convertirá en una estrella. El paradigma del superhéroe realizará doce trabajos, en un claro paralelismo con Hércules, que realizó doce tareas antes de ascender al firmamento. Como señala el propio guionista, Superman realiza el camino del héroe de Campbell, porque quiere recuperar al superhombre como parangón del desarrollo, de la excelencia.¹² Todas ellas cualidades clásicas como la armonía, el equilibrio y la noble simplicidad.¹³

En este sentido, esta propuesta se nutre de una doble perspectiva desde la filosofía del lenguaje. En primer lugar, refiere la alusión a la simbología solar de índole platónica y hermética, que implica un camino de ascensión del que todos participamos —y este es el sentido último que concede Morrison a la conversión de Superman en un sol platónico, en la idea del heroísmo en sí y por sí—, pero que incluiría evidencias del realismo tomista.¹⁴

¹² *Ibid.*, pp. 476-477.

¹³ TATARKIEWICZ, W. *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid, Tecnos, 1987, pp. 212-215.

¹⁴ SANTO TOMÁS DE AQUINO. *La verdad*. Pamplona, Cuadernos de Anuario Filosófico, 1996, pp. 17 y 18.

En segundo lugar, en el universo en miniatura que protege el héroe, resulta relevante el surgimiento de un morador minúsculo que representa un émulo del filósofo humanista renacentista Giovanni Pico della Mirandola (1463-1494). Filósofo este que buscó alcanzar la síntesis de la filosofía antigua y medieval, quebrada tras la crisis del debate de los universales que iniciaría Ockham, y que aludiría incluso a la existencia de una sabiduría perenne y transhistórica. De hecho, el lenguaje podría responder a la unidad primigenia de la humanidad y a la búsqueda de la trascendencia. Por tanto, Morrison vincula someramente lenguaje con verdad pero también con ontología y metafísica en una obra de inspiración platónica.

Klaus

La propuesta filosófica de *Klaus*, a cuyo guion de Morrison acompañan las ilustraciones de Dan Mora, obra que presenta una versión nórdica de la figura navideña de Papá Noel, admite un desarrollo más exiguo pero no menos relevante en cuanto a su planteamiento gnóstico y neoplatónico. En este caso, Klaus se comunica con unas entidades gnóstico-herméticas de aspecto alienígena. Especialmente significativo es el hecho de que sea una melodía la que habilita el canal de comunicación. Melodía que recuerda poderosamente a la música de las esferas propia de órficos y pitagóricos. A mayor abundamiento, esa melodía permite que Klaus experimente saltos cognitivos y su estatuto epistemológico adquiera mayor vigor. Así, será capaz de acceder en varias ocasiones a un plano de formas geométricas y de ideas puras. La raigambre platónica es tan obvia que, en este caso, cabe aludir al traslado que hace Morrison de la filosofía del lenguaje a la cuestión de la verdad, de la relación entre nombre y hecho.¹⁵ Por tanto, el anclaje ontológico del lenguaje sobreabunda la semántica y ocupa el ámbito de la metafísica platónica.

Metanarrativas y posmodernidad en el pensamiento de Grant Morrison

Los distintos enfoques filosóficos desde los que Grant Morrison reflexiona sobre el lenguaje en este breve compendio de su obra escrita dan cuenta de un conocimiento teórico y de un modalismo que resultan coherentes con su sensibilidad posmoderna.¹⁶ Sus formas narrativas, en forma de guiones de cómic de superhéroes, hacen del autor un epígono sofisticado a través de recursos como la citada pluralidad de enfoques de filosofía del lenguaje, de la impugnación ontológica del realismo, la

¹⁵ Cabe aludir a fragmentos de obras platónicas como *Sofista* (253 a y 261 d) o *Crátilo* (389 d, 423 e y 435 d).

¹⁶ Para conocer con mayor profundidad el pensamiento postmoderno, *vid.* MAIZ, R. y LOIS, M. «Post-modernismo: La libertad de los postmodernos», en ANTON MELLÓN, J. *Ideologías y movimientos políticos contemporáneos*. Madrid, Tecnos, 1998, pp. 403-428.

ruptura espaciotemporal y la crítica autorreflexiva del género superheroico.¹⁷ Una postmodernidad entendida como diagnóstico de un sistema en el que entran en crisis los elementos claves de la modernidad, en el que resulta imposible cualquier análisis histórico puesto que se ha alcanzado un punto más allá de la historia; en el que la autorreferencialidad, el solipsismo y la intertextualidad alcanzan el estatus de valores autónomos; el postestructuralismo ha impugnado las grandes narrativas, las pretensiones universales de validez y la racionalidad ilustrada al tiempo que la cultura postmaterialista y la tesis de la «diferencia» particularizan las prácticas políticas.¹⁸

Esta fragmentación del sujeto, su deconstrucción sistemática, será uno de los aspectos más posmodernos del pensamiento de Morrison. Baste como ejemplo el último número de *Los Invisibles*, en el que recurre a las personalidades múltiples —a través de economías psíquicas postmodernas evidenciadas en la «MeMePlexidad»—.¹⁹ Estos desafíos postestructuralistas hacia el lenguaje implicarían que la cadena inacabable de significantes estaría transida por la arbitrariedad y el convencionalismo.

Cabe añadir la incertidumbre epistemológica, en la obra de este autor, deudora de la intertextualidad como una multiplicidad de interrelaciones, préstamos e influencias.²⁰ Por esta razón, resulta viable insertar en esta multiplicidad discursiva la defensa de la magia que realiza Grant Morrison. Autodenominado practicante de la magia operativa, que despliega efectos ontológicos, el autor asevera que añade nueva luz al mundo por medio del situacionismo y la práctica de la magia del caos:²¹ «Nosotros llevamos el rayo del significado y la importancia a la materia inconsciente, al papel en blanco, al cielo de la noche; ya somos magos divinos, ya somos superdioses». ²² La magia del caos influiría, en consecuencia, en su cosmovisión metanarrativa del cómic.

De este modo, la magia que deviene posmoderna se erige en un elemento capaz de vertebrar esta dispersa epistemología posmoderna se convierte en un argumento adicional para afirmar la potencia ontológica del lenguaje, especialmente del nuevo lenguaje mítico y arquetípico que representa el superhéroe. Su caudal para cuestionar los cimientos de la realidad permite afirmar que el superheroísmo imprime un dinamismo posmoderno a lo ontológico y excede lo lingüístico.

¹⁷ SINGER, M. *Op. cit.*, pp. 3 y 4.

¹⁸ MAIZ, R. y LOIS, M. *Op. cit.*, pp. 403-405 y 423.

¹⁹ SINGER, M. *Op. cit.*, p. 132.

²⁰ MAIZ, R. y LOIS, M. *Op. cit.*, p. 407.

²¹ MORRISON, G. (2003). *Op. cit.*, pp. 16-25 y ATANES, C. *Magia del caos para escépticos*. Alicante, Dilatando Mentes Editorial, 2018, pp. 101 y 141-155.

²² MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, pp. 481-482.

«Preparaos para volveros ficticios»: la relevancia del lenguaje para conocer la realidad

La utilización ambivalente que Morrison realiza de diversas reflexiones filosóficas desde la semiótica y la semántica, junto con el propio carácter posmoderno de su pensamiento, permiten defender la relevancia filosófica y estratégica que el autor concede al lenguaje y que excede las lecturas ideológicas. El lenguaje puede ser vinculado con sus profundos efectos ontológicos como medio para desvelar la realidad. De esta manera, junto al acervo neoplatónico, deudor de su sensibilidad gnóstica y hermética, el lenguaje es operativo, genera efectos performativos. Se sitúa así en estrecha conexión con la magia operativa, en su vertiente de magia del caos, magia que informa buena parte de la producción literaria e intelectual de Morrison. Por tanto, por medio de la filosofía del lenguaje aborda postulados gnósticos y neoplatónicos pero también es una herramienta metodológica y epistemológica que excede el género literario del cómic de superhéroes para cuestionar los límites de la realidad.²³

Los superhéroes son un caudal de conocimientos, de arquetipos y de ideas perennes. De ahí la cita que encabeza este apartado, pronunciada por Lord Limbo, el líder de la Legión de Legiones, en la serie *Flex Mentallo*, cuando los superhéroes han de abandonar el mundo real para guarecerse de una amenaza existencial en un mundo de ideas y reminiscencias imaginativas: «No es la muerte. Preparaos para volveros ficticios».

La palabra y el lenguaje aspiran a defender estas líneas, y guardarían entonces especial relación con el potencial superheroico: «La palabra mágica era un concepto que vinculaba al héroe con la base del discurso humano: el lenguaje, el relato».²⁴ No en vano será una palabra mágica la que libere a los superhéroes de su exilio en el mundo inteligible de *Flex Mentallo*. La misma palabra que un célebre personaje de DC habría pronunciado para convocar su potencial sobrehumano durante décadas. Esta idea, que las palabras tienen poder, aparece señalada desde otra perspectiva en *Los Invisibles*.²⁵ También en distintas formulaciones de la magia del caos parece encontrar Morrison la capacidad operativa del lenguaje para alterar la realidad—por medio de los sigilos (sellos) mágicos.²⁶

El lenguaje también incluye un referente visual, icónico, algo que puede parecer, en primera instancia, contraintuitivo, pero que permite subsanar las inadecuaciones o

²³ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*; MORRISON, G. (2003). *Op. cit.* pp. 16-25. Cfr. ASPREM, C. *Op. cit.*, pp. 382-396 y GRANHOLM, K. *Op. cit.*, pp. 499-508.

²⁴ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 55.

²⁵ NEIGHLY P. y COWE-SPIGAL, K. *Op. cit.*, p. 75.

²⁶ MORRISON, G. (2003). *Op. cit.*, pp. 18-20.

aporías del propio lenguaje.²⁷ De esta forma, Morrison es capaz de trazar los puntos de referencia de un círculo hermenéutico en los contenidos arquetípicos de los superhéroes.²⁸ Lo hace evadiendo las diferencias entre signos verbales, escritos o visuales, pues estos son modalidades de significación que esquivan las ambigüedades del lenguaje. Buena muestra de ello es la Llave 17 que aparece en *Los Invisibles*.

A mayor abundamiento, los superhéroes en *Flex Mentallo* o en *All-Star Superman* personifican las aspiraciones más elevadas de la humanidad, sus mejores cualidades y su versión más luminosa. De esta manera generan significados. Morrison recurre a ellos —a sus actitudes, a sus poderes, a sus representaciones icónicas— para superar las abstracciones del lenguaje o las ambigüedades de metáforas y alegorías.²⁹ Es un mecanismo simbólico, rayano en el lenguaje primigenio y originario que mimetiza la capacidad de este para demoler los límites de la materia, a juicio del dualismo gnóstico que parece subyacer en las obras de Morrison.³⁰ En *Flex Mentallo*, esta idea resulta acorde con la ontología gradualista de Hartmann y sus estratos, a saber: físico, orgánico o vital, psicológico y espiritual. Estas múltiples realidades, entre la que estaría la nuestra —debido a nuestro papel como lectores del cómic—,³¹ la del héroe en un estado espiritual o la del protagonista en un nivel vital, conformarían la fábrica de lo real, a través de la unidad de la superposición y sobrepujamiento de esas multiplicidades diversamente conformadas.³²

De este modo, surge el recurso metanarrativo y posmoderno de Morrison, conectar el mundo de las ideas, el de los superhéroes y el nuestro, lo que permite que el caudal arquetípico superheroico atravesase las barreras de la realidad. Consecuentemente, dicho paradigma sobreabunda las dimensiones de la filosofía del lenguaje para presentar un modelo multifacetado y de calado teórico.

El superhéroe para Morrison. Multidimensionalidad de un concepto

Como hemos comprobado, a través del lenguaje las cuestiones filosóficas planteadas inciden en el concepto que Morrison maneja del superhéroe. Nacido en mitad

²⁷ SINGER, M. *Op. cit.*, p. 15.

²⁸ RIVA G. y VILAR, M. «Hermenéutica y apophenia. El Batman de Grant Morrison y el delineado del Círculo Hermenéutico», en *Revista Luthor* n.º 6 (2011), pp. 7-9.

²⁹ SINGER, M. *Op. cit.*, p. 16.

³⁰ MORRISON, G. (2003). *Op. cit.*, p. 23.

³¹ TORRALBA, J. «Flex Mentallo: La historia metaficcional de los superhéroes», *Zona Negativa*, 27 de junio de 2008. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/?p=5618> (consultado el 2 de diciembre de 2013).

³² HARTMANN, N. *Ontología. Volumen III. La fábrica del mundo real*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1959, p. 220.

de una explosión de color y de acción, el superhéroe es una nueva creencia que ha conquistado el mundo, la reminiscencia de un dios prototípico que lucha una épica batalla para librarnos del abismo existencial al que nos convoca su gemelo oscuro.³³ Sería una figura axial de la narrativa de este género del arte secuencial. Gracias a sus personalidades secretas, su prosa humana enmascara la poesía de su existencia dentro de un universo de aventuras míticas e interrelaciones complejas. El superhéroe es, por tanto, (a) mitología, pero también (b) arquetipo y, como referente moral, (c) concepto normativo. Además, es objeto de estudio filosófico (d).

Para comenzar, el héroe mitológico (a), como genealogía, etimológicamente conduce al *herós* o *hemitheos* de la antigüedad clásica, al linaje solar de semidioses y personajes singulares, al canon estético que conjuga perfección física y poder anatómico en vigorosas retóricas corporales del culto al cuerpo.³⁴ Así, en *All-Star Superman*, Morrison vincula al último kriptoniano con el mito solar en una miscelánea de resonancias platónicas al tiempo que le eleva a la apoteosis tras realizar un trayecto épico de ascensión de la mera humanidad para integrarse en el orden divino.³⁵

Este hombre de Vitrubio con capa, nuestro Superman restaurador, intentaría destilar la esencia pura de la mejor creación de la cultura popular, un alma de superhéroe tan fuerte, tan noble, tan inteligente y tan llena de recursos que no le haría falta matar para lograr sus objetivos [...] para recordarnos que bajos nuestras camisas, a la espera, siempre hay una explosión de color, un rayo estilizado, un corazón ardiente... era un Hombre Cualquiera divino, un hombre platónico que resudaba el drama de la vida ordinaria sobre un lienzo extraordinario.³⁶

Encontramos en este Superman tres características que, a juicio de Nagy, destacaban en los materiales míticos de los héroes más grandes de los aqueos —Aquiles y Ulises—, a saber: *kleos*, o gloria épica; *nostos*, la narración sobre el regreso al hogar; y las visiones poéticas de la inmortalidad (física, espiritual o cultural).³⁷ Hace acto de presencia en el pensamiento de Morrison, para quien los superhéroes son modelos utópicos inmunes a la deconstrucción e invulnerables al paso del tiempo:

Con Superman y los demás superhéroes, el ser humano creó unas ideas invulnerables a todo daño, inmunes a la deconstrucción, elaboradas para superar a los genios diabólicos,

³³ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 21.

³⁴ GASCA, L. y GUBERN, R. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 2011 [1988], p. 49.

³⁵ *Vid. All-Star Superman*, n.ºs 1 y 12, especialmente la resonancia platónica de la cercanía solar de Superman como aquel que contempla y se acerca, en un camino ascendente, al propio astro rey.

³⁶ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, pp. 475-476.

³⁷ NAGY, G. *The best of the Achaeans. Concepts of the Hero in Archaic Greek Poetry*. The Johns Hopkins University. Disponible en: <http://www.press.jhu.edu/books/nagy/BofATL/chapter9.html> (consultado el 18 de enero de 2014).

concebidas para hacer frente al Mal en estado puro y, de alguna manera, y contra todo pronóstico, salir siempre vencedoras [...]. ¿No será que nuestra cultura, privada de imágenes optimistas de su propio futuro, se ha dirigido a la fuente primaria en busca de modelos utópicos? ¿No será que el superhéroe, con su capa y su traje ajustado, es en estos momentos la mejor representación de aquello en lo que podríamos convertirnos si nos empezásemos a sentir dignos de un mañana en el que nuestras mejores cualidades sean lo bastante fuertes como para superar los impulsos destructivos contra el proyecto humano?³⁸

Morrison nos sitúa ante un caudal de pensamiento mítico y simbólico, pues ¿no existiría mayor mito que Papá Noel, que Morrison habría elevado a la apoteosis alienígena del superhéroe que salva al mundo? Tal es la premisa de su serie *Klaus*, al vincular al naturista antecedente de Santa Claus con inteligencias alienígenas neoplatónicas y herméticas que culminan en el héroe poderoso, amable y noble que nos da a conocer su autor.

Esta vertiente admite conexión con el optimismo antropológico del humanista neoplatónico Pico della Mirandola y su *Discurso sobre la dignidad del hombre*, con su nuevo modelo de pensamiento y de reflexión, que desvincula a la persona de su ambiente para aspirar a la decisión de quién ser y qué hacer.³⁹

Prosigamos entonces nuestro análisis con otra dimensión, la del superhéroe arquetípico (b), con su vocación perenne como modelo, imagen y símbolo ideal y ancestral. Trayecto que Joseph Campbell desmenuzó en un ciclo perenne —la partida, la iniciación y el regreso—.⁴⁰ Cuando finaliza el largo camino, el héroe habrá alcanzado su sol, el símbolo astrológico que denota el cumplimiento del potencial interior. En última instancia, «la hazaña del héroe moderno debe ser la de pretender traer la luz de nuevo a la perdida Atlántida del alma».⁴¹

Por ejemplo, *All-Star Superman* reproduce, casi miméticamente, el esquema de Joseph Campbell. Este camino del héroe, de su origen, su desafío y ascenso a la gloria, lo plantearía el propio Grant Morrison, años antes, por medio del joven protagonista de *The Invisibles*, el iluminado Jack Frost. A lo largo de la colección, en sus tres volúmenes comprobamos cómo el joven rebelde y antisistema evoluciona hasta abrazar su responsabilidad como redentor y líder profético-escatológico del Colegio Invisible. En definitiva, para Morrison, los héroes nos retrotraen a la edad de oro perdida en la noche de los tiempos.⁴²

³⁸ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 15.

³⁹ *Ibid.*, pp. 479-482.

⁴⁰ CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1959, pp. 53-232.

⁴¹ *Ibid.*, p. 342.

⁴² MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 35.

Finalmente, el superhéroe sería una categoría normativa (c) a través de los uniformes emblemáticos y los ropajes coloridos se actualizaría un enfrentamiento maniqueo entre el bien y el mal.⁴³ El héroe nos permite atisbar el mundo tal y como debería ser, fuente de inspiración y, en consecuencia, deviene concepto normativo.⁴⁴ Así lo atestigua en todos aquellos personajes del universo DC que él guioniza. Por ejemplo, la Liga de la Justicia, a lo largo de los tres años en los que se encargó de dicha serie (1997-2000), recuperaría su grandeza heroica y su carácter de panteón de semidioses del bien en conflicto con la oscuridad. Realizar un resumen de dicha etapa sería extenso y prolijo, pero baste citar el carácter de sus aventuras y la resolución a las mismas, siempre gracias a la nobleza y la astucia como quintaesencia de la justicia: «Debería resultarnos esperanzadora la proliferación de las historias de superhéroes, pues ellos son la señal luminosa y temblorosa de la necesidad de avanzar, de imaginarnos nuestra mejor versión, la más justa, la más decidida».⁴⁵

No obstante, la multidimensionalidad del concepto no se circunscribe única y exclusivamente a estas dimensiones que citamos. Los materiales heredados del repertorio heroico han fluido en el pensamiento de Morrison. Por esta razón, pensar discursiva y estéticamente el cómic de superhéroes precisa recuperar también algunas de las raíces que han alimentado filosóficamente la multidimensionalidad del superhéroe (d).

Comenzaré por el «Problema XXX» de la *Metafísica*, atribuido a Aristóteles, en el que aparece una pregunta que marcará con profusión la obra de Morrison en particular, así como las reflexiones sobre los superhéroes en general: «¿Por qué razón todos aquellos que han sido hombres de excepción [...] resultan ser claramente melancólicos?».⁴⁶ El superhéroe es entonces superior a los demás porque contiene todas las potencialidades gracias a una adecuada proporción de su misteriosa singularidad.⁴⁷ No obstante, en caso de desequilibrio, el héroe puede caer en extremos de inestabilidad, en una prueba de carácter existencial. En su autarquía o autosuficiencia, el héroe —el hombre excepcional (*megalopsychos*)— vincula justicia y amistad merced a su círculo de aliados.

Ahora bien, también subyace una idea propia de Nietzsche. El hombre bueno es el que conserva su poder. Por tanto, bondad, poder y moral resultan concomitantes. El superhombre ejerce como tal porque los demás no lo hacen. Así lo reconoce Zarathustra: «Yo soy un anunciador del rayo y una pesada gota que cae de la nube: mas ese rayo

⁴³ GASCA, L. y GUBERN, R. *Op. cit.*, p. 68.

⁴⁴ LOEB, J. y MORRIS, T. «Héroes y superhéroes», en MORRIS, T. y MORRIS, M. *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona, Blackie Books, 2010, p. 40.

⁴⁵ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 480.

⁴⁶ ARISTÓTELES. *El hombre de genio y la melancolía. Problema XXX*. Barcelona, Acantilado, 2007, pp. 46 y 47.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 103.

se llama superhombre». ⁴⁸ También sería estético, pues el superhombre conjura apolíneamente la destrucción dionisiaca. ⁴⁹ Tal sería, para Morrison, la dualidad contenida en el dúo de los mejores superhéroes del mundo —Batman y Superman, dionisiaco el primero y apolíneo el segundo—. ⁵⁰ Solo el superhéroe, nos recuerda Morrison en su *Final Crisis*, es capaz de demoler la superestructura con la potencia ontológica de su existencia, con el relámpago y la demencia.

Finalmente, también resulta posible vincular a la libertaria Ayn Rand con Morrison por medio de rasgos como la defensa de la libertad individual, la certeza moral y la desconfianza en los poderes públicos. En palabras del protagonista de *Himno*, «mi hogar se convertirá en la capital de un mundo en el cual cada hombre será libre de existir para su propia causa». ⁵¹ El relato de Flex Mentallo, a través del cual Morrison teje una compleja narración no lineal, fracturada y metareferencial, es en última instancia una apología del héroe solo en su búsqueda de algo mucho mayor que él mismo. ⁵²

Conclusiones

Es posible comprobar que Grant Morrison es conocedor del ámbito de la filosofía del lenguaje y de los ámbitos de semiótica y semántica. En su producción literaria y artística desempeñan un papel auxiliar, que permite profundizar en su acervo esotérico, perennialista y posmoderno. No obstante, la ambivalencia y ambigüedad con la que plantea distintas premisas y enfoques de este ámbito filosófico no son accesorios o secundarios. Representan una vía para exponer interrogantes ontológicos y cuestionar las epistemologías más asentadas desde la modernidad.

Por todo ello, el superhéroe es un elemento más de ese lenguaje que emplea Grant Morrison para interpelarnos en la búsqueda de los límites ontológicos y cuestionar el estatuto de nuestra epistemología. Los superhéroes son más que meros personajes de cómic: son una senda de la ascensión para alcanzar el mundo en sí. En palabras del propio Morrison: «En una cultura laica, científica, racional y falta de un liderazgo espiritual convincente, las historietas de superhéroes hablan alto y claro a nuestros mayores miedos, a nuestros anhelos más profundos y a nuestras más altas aspiraciones». ⁵³

⁴⁸ NIETZSCHE, F. *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1885], p. 40.

⁴⁹ Cfr. MARCHÁN FIZ, S. *La estética en la cultura moderna*. Madrid, Alianza Editorial, 1987, pp. 212-215.

⁵⁰ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, pp. 21-47.

⁵¹ RAND, A. *Himno*. Buenos Aires, Grito Sagrado Editorial, 2009 [1938].

⁵² Por ejemplo, en el segundo número de la serie, Flex Mentallo está dispuesto a conceder poderes cuasi divinos a un drogadicto agonizante con tal de salvar su vida.

⁵³ MORRISON, G. (2012). *Op. cit.*, p. 18.

BIBLIOGRAFÍA

- ARISTÓTELES. *El hombre de genio y la melancolía. Problema XXX*. Barcelona, Acan-tilado, 2007.
- ATANES, C. *Magia del caos para escépticos*. Alicante Dilatando Mentes Editorial, 2018.
- BALL, T., DAGGER, R. y O'NEILL, D. *Political Ideologies and the Democratic Ideal*. Boston, Pearson, 2014.
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1959.
- CONESA, F. y NUBIOLA, J. *Filosofía del lenguaje*. Barcelona, Herder, 2002.
- ECCLESHALL, R. *et al. Political Ideologies. An Introduction*. Londres, Routledge, 1994 [1984].
- GARCÍA-SANTESMASES, A. «Los socialismos», en QUESADA, F. (ed.). *Ciudad y ciudadanía. Senderos contemporáneos de la filosofía política*. Madrid, Editorial Trotta, 2008, pp. 31-47.
- GASCA, L. y GUBERN, R. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 2011 [1988].
- HARTMANN, N. *Ontología. Volumen III. La fábrica del mundo real*. México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1959.
- LLANO, A. *Teoría del conocimiento*. Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2015.
- MAIZ, R. y LOIS, M. «Postmodernismo: La libertad de los postmodernos», en AN-TÓN MELLÓN, J. *Ideologías y movimientos políticos contemporáneos*. Madrid, Tecnos, 1998.
- MARCHÁN FIZ, S. *La estética en la cultura moderna*. Madrid, Alianza Editorial, 1987.
- MOLINA, I. *Conceptos fundamentales de Ciencia Política*. Madrid, Alianza Editorial, 1998.
- MORRIS, T. y MORRIS, M. *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona, Blackie Books, 2010.

MORRISON, G. *Pop Magic!* en METZGER, R. (ed.). *Book of Lies. The Disinformation Guide to Magick and the Occult*. Nueva York, Disinformation, 2003, pp. 16-25.

—*Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid, Turner, 2012.

—et alii. *Los Invisibles*, vol. 1-7. Barcelona, ECC Cómic, 2015-2016.

—et alii. *Animal Man*, vol. 1-3. Barcelona, ECC Cómic, 2020.

—y FEGREDO, D. *Kid Eternity*. Barcelona, ECC Cómic, 2019.

—y MORA, D. *Klaus*. Barcelona, ECC Cómic, 2017.

—y QUITELY, F. *All-Star Superman*. Barcelona, ECC Cómic, 2013.

—y QUITELY, F. *Flex Mentallo*. Barcelona, ECC Cómic, 2019.

NEIGHLY, P. y COWE-SPIGAI, K. *Anarchy for the Masses. The Disinformation Guide to The Invisibles*. Nueva York, Disinformation, 2003.

NIETZSCHE, F. *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1885].

QUINE, W. O. *Palabra y objeto*. Barcelona, Labor, 1968.

RAND, A. *Himno*. Buenos Aires, Grito Sagrado Editorial, 2009 [1938].

RIVA, G. y VILAR, M. «Hermenéutica y apophenia. El Batman de Grant Morrison y el delineado del Círculo Hermenéutico», en *Revista Luthor* n.º 6 (2011), pp. 1-9.

SANTO TOMÁS DE AQUINO. *La verdad*. Pamplona, Cuadernos de Anuario Filosófico, 1996.

SINGER, M. *Grant Morrison. Combining the Worlds of Contemporary Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 2012.

TATARKIEWICZ, W. *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid, Tecnos, 1987.

WHORE, B. L. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. Barcelona, Barral, 1971.



El vecino. Historias. Desplazando el significado de los superhéroes

El vecino. Historias. *Shifting superheroes' meaning*

JUAN CARLOS PÉREZ GARCÍA

(PEPO PÉREZ)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Pepo Pérez (1969) es licenciado en Derecho, y graduado y doctor en Bellas Artes por la Universidad de Málaga, donde es profesor. Coautor junto a Santiago García de las novelas gráficas *El vecino* (Astiberri, desde 2004; adaptada a serie televisiva para Netflix en 2019), ha publicado historietas en medios como *NSLM*, *El Manglar*, *Rockdelux* o *El Estafador*. Ha sido *visiting scholar* en la School of Visual Arts de Nueva York (2013) y dibujante residente en La Maison des Auteurs de Angoulême (2014). Como crítico y estudioso del cómic ha publicado en medios de prensa, en revistas académicas y en libros teóricos. También ha coordinado los libros colectivos *Cómic digital hoy* (2016) y *Enseñar el arte. Seis experiencias desde la universidad* (2019), y organizado cursos universitarios de verano como *Tendencias recientes en el cómic y la novela gráfica* (2016). Ha comisariado la exposición colectiva *Premio Nacional de Cómic. 10 años. 2007-2017* y expuesto su propio trabajo en muestras individuales y colectivas.

Fecha de recepción: 8 de septiembre de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 31 de octubre de 2020

Resumen

El vecino. Historias (2019) es una novela gráfica de Santiago García y Pepo Pérez. Forma parte de la serie *El vecino* (2004-hoy), desarrollada en formatos y tonos narrativos variables; su argumento parte del contraste entre dos mundos, el cotidiano (la vida corriente de unos vecinos) y el fantástico (uno de ellos es un superhéroe). *El vecino. Historias* recopila historias cortas cuyas estrategias artísticas son analizadas en este ensayo. Cada una plantea diferentes juegos formales y tonales, a menudo desde perspectivas metalingüísticas que cuestionan las convenciones y formatos del cómic. También se exploran los significados ideológicos implícitos en los códigos de superhéroes.

Palabras clave: *comic book*, lenguajes del cómic, novela gráfica española, tiras de prensa, superhéroes.

Abstract

El vecino. Historias (2019) is a graphic novel by Santiago García and Pepo Pérez. *El vecino* (2004-today) is a comic series developed in variable narrative formats and tones, which serve as a vehicle for a plot arising from the contrast between the worlds of the everyday (i.e. the ordinary life of some neighbors) and the fantastic (as one of them is a superhero). The artistic strategies of the short stories collected in *El vecino. Historias* are analyzed in this essay. Each one displays different formal and tonal games, often from metalinguistic perspectives that question the conventions and formats of comics. The ideological meanings that are implicit in superhero codes are also explored in this compilation and thus also on this paper.

Keywords: comic book, comic-strip, languages of comics, Spanish graphic novels, superheroes.

Cita bibliográfica

PÉREZ GARCÍA, J. C. «*El Vecino. Historias*. Desplazando el significado de los superhéroes», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 71-108.

Introducción. *El vecino* como serie de cómic

El vecino. Historias (García y Pérez, 2019) es una novela gráfica que el autor de este texto ha realizado junto con el guionista Santiago García. Forma parte de un proyecto de largo recorrido que comenzó con el primer tomo de *El vecino* (2004) y se ha desarrollado con *El vecino 2* (2007), *El vecino 3* (2009) y un cuarto y quinto en proceso de realización. Una serie de cómic desarrollada en diversos formatos y tonos narrativos y visuales, siempre con un afán de experimentación formal (FIG. 1). La premisa de *El vecino* parte del choque deliberado entre dos mundos, el cotidiano y el fantástico: la historia mundana de unos vecinos, sus vidas personales y profesionales, aparece enmarcada por un elemento mítico ya que uno de los protagonistas es un superhéroe. Sus «hazañas», sin embargo, quedan en elipsis, un «dogma» establecido desde buen principio aunque roto puntualmente cuando resulta conveniente para la narración. A menudo las obstrucciones autoimpuestas permiten llegar a resultados creativos más óptimos que la «libertad absoluta», una de las lecciones implícitas en el filme de Jørgen Leth y Lars von Trier *Las cinco condiciones* (2003) que hemos podido comprobar de primera mano.



FIG. 1. Páginas de *El vecino 1* (2004), *El vecino 2* (2007) y *El vecino 3* (2009).

El universo superheroico de *El vecino*, «en off» respecto a la narración principal, sirve de contrapunto poético a la cotidianidad de un grupo de personajes, treintañeros que se enfrentan a las complicaciones de la vida adulta; de la colisión entre el costumbrismo y la fantasía surgen buena parte de los planteamientos narrativos de la obra, cuya historia ha avanzado a través de constantes cambios de tono, de lo cómico a lo trágico o lo grotesco, a menudo dentro de una misma historia. *El vecino* investiga asimismo

los significados ideológicos implícitos en los tópicos de superhéroes a través de una lectura crítica, no exenta de ironía y a la vez de fascinación hacia un género de ficción fundamental en la historia del cómic. Conviene aclarar que *El vecino* no pretende ser una parodia de los justicieros enmascarados sino, más bien, un *desplazamiento de significado* de los mismos: se trata de abordar desde otra perspectiva —oblicua, «periférica»— un género de ficción muy *cargado* por una larga tradición en el cómic y el cine comercial, a fin de llevar algunos de sus tropos a territorios más cercanos a nuestra realidad. Se pretende así cuestionar los códigos de ficción superheroicos y, desde su atalaya fantástica, sugerir una mirada extrañada sobre nuestras convenciones sociales y rutinas cotidianas.

Historias de vecinos

El vecino. Historias (2019) es un volumen al margen de la serie principal, una novela gráfica de ciento sesenta páginas a color con historietas breves que amplían el universo narrativo de la obra y, a veces, exploran de manera explícita su trasfondo superheroico. Parte de ellas se publicaron en revistas como *El Manglar* o *NSLM* (*Nosotros Somos Los Muertos*);¹ cinco historias fueron realizadas *ad hoc* para el libro. Cada una de ellas plantea juegos narrativos y tonales diferentes, para generar un lenguaje particular distintivo y trascender así las expectativas del lector conforme las lee. Todas las historietas de este volumen experimentan con los recursos formales del cómic, sus convenciones y formatos tradicionales, a menudo desde una franca perspectiva metalingüística y, en algún caso, metaficcional. Otro elemento importante en estas historias, como ocurre a menudo en la serie principal de *El vecino*, es el humor y la ironía. La ironía, que permite la doble y a veces triple codificación en el mismo «texto», ha sido un recurso crucial en el arte moderno, en la sátira gráfica del siglo XIX (fundamental en la emergencia del cómic moderno) y en la literatura picaresca y satírica de siglos previos. Un recurso que merece ser tomado muy en serio, como argumentó Richard Rorty: la ironía implica el reconocimiento de la contingencia de todas las cosas;² la ironía es antidogmática y manifiesta la duda permanente sobre lo que uno dice y sobre cómo lo dice, sobre nuestro conocimiento e instituciones presentes; la ironía propicia la solidaridad humana.³ A continuación examinamos cada una de las historietas siguiendo su orden de aparición en el libro.

¹ Agradecemos desde aquí la confianza de los responsables de las revistas *El Manglar* (Manuel Bartual y Ricardo Esteban) y *NSLM* (Max, Pere Joan y Álex Fito), donde se publicaron originalmente buena parte de estas historietas. El presente artículo es una reelaboración de una comunicación presentada en el congreso internacional Comics in Dialogue. Conversaciones en torno al cómic (20-23 octubre 2020, Universidad Complutense de Madrid).

² RORTY, R. *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge, Cambridge University Press, 1989, p. xv.

³ *Ibid.*, p. 198.



FIG. 2. Las dos páginas de «Soy un superhéroe» (2009): boceto de la primera y acabado de la segunda.

Lo grande, lo pequeño y el (espacio)tiempo comprimido

En «Soy un superhéroe» (una historieta de dos páginas publicada originalmente en *El Manglar* n.º 10, julio 2009) el juego formal para exponer la «confesión» de Javier/Titán interpelando al lector consiste en contraponer el ritmo visual de las veinticuatro miniviñetas de la primera página, una cantidad inusual, con una *splash page* en la segunda (FIG. 2), lo que supone un cambio narrativo de escala física y mental: por contraste, la viñeta a toda página será percibida aún más grande de lo que es. En el cómic *el espacio es tiempo*, y cuando leemos una historieta «aprendemos a captar el tiempo *espacialmente*».⁴ La contraposición de ambas páginas permite asimismo efectos de compresión/descompresión del (espacio)tiempo narrativo.⁵ Fue interesante también colorear con efectos «evidentes» de ordenador, en la estela del extraordinario trabajo de color digital de Lynn Varley para *Batman: DK2* (2002). El color digital, introducido en el cómic en la segunda mitad de los años ochenta y desarrollado en

⁴ McCLLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2005. Traducción de Enrique S. Abulí, p. 100, énfasis original. Román Gubern también indicó que «las estructuras temporales de montaje están indisolublemente ligadas a las estructuras espaciales» en su estudio *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Edicions 62, 1972, pp. 170 y ss.

⁵ Véase McCLLOUD, S. *Op. cit.*, pp. 84-85.

los noventa, se había usado hasta entonces habitualmente para emular texturas y volúmenes ilusionistas. El audaz enfoque de Varley, opuesto, consistió en colorear con ordenador haciendo ostentación de su condición digital: artificial.

Bocadillos de pensamiento y relaciones de contigüidad



FIG. 3. Las dos primeras páginas de «Lo que me ha pasado hoy» (2007).

En «Lo que me ha pasado hoy» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 3, mayo 2007) se contrasta lo que dicen los personajes con lo que piensan de verdad (FIG. 3). Para ello acudimos a un recurso tradicional del cómic, el globo de pensamiento, en desuso desde finales de los ochenta debido en buena parte a la influencia hegemónica de historietistas como Alan Moore o Frank Miller, que emplearon profusamente el monólogo interior directo en cartucho de texto. Este último sitúa los pensamientos del personaje en un plano más interno y los acercan a la *stream of consciousness* literaria. Por contraste, el globo de pensamiento tradicional permite *mostrar* literalmente el discurso mental del personaje en el *mismo* plano visual en que habla o realiza otras acciones, percibido así de manera simultánea y asociado a él.⁶ Dicho contraste permite desplegar en esta historieta un efecto cómico —lo que dicen los personajes frente a lo

⁶ Véase PÉREZ, P. «El discurso interior en los cómics de Frank Miller», en *Ítaca*, n.º 1.3 (2013), pp. 125-128.

que piensan de verdad— que plantea implícitamente la oposición entre pensamiento y lenguaje verbalizado, así como el rol que juegan las mentiras (piadosas o maliciosas) en las relaciones personales y sociales. En 2010, Stephen King contaba que, durante su debut como guionista de tebeos en los primeros números de *American Vampire*, le llamaron los editores de Vertigo/DC para explicarle que, cuando los personajes pensaban, «ya no se usaban» globos de pensamiento como los que él había indicado sino «pequeños cartuchos narrativos»; King se lamentaba de perder ese recurso del cómic.⁷ Con razón.

La gama cromática de esta historieta (FIG. 3) se diseñó para aportar expresividad y separar apartamentos contiguos en secuencias donde los personajes actúan *simultáneamente*, algo que permite el cómic gracias al panóptico de la página, donde la continuidad narrativa de las imágenes no se produce de una manera estrictamente consecutiva, como en el cine, sino por «relaciones de contigüidad», en términos de Altarriba.⁸ La visión panóptica —característica de las artes de la modernidad, frente a la visión monofocal de la perspectiva renacentista—⁹ que ofrece la página de cómic permite al lector (re)construir por sí mismo el discurso mediante su lectura. Hablamos de sistemas de unidades icónicas o plásticas que pueden estar informadas simultáneamente por las imágenes vecinas y a veces por imágenes distantes, en una situación de «copresencia».¹⁰

La viñeta como camarote de los hermanos Marx

Como en el caso anterior, en «Mandorla» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 4, julio 2007) se emplea un diseño de retícula uniforme de 4x4, cuatro tiras de cuatro viñetas, como el compás de una canción pop. O como el diseño base de *The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley. El recurso aquí era sobre todo funcional, porque permitía contar más cosas en el espacio limitado de una revista «tradicional» impresa, como *El Manglar*, y cómico al mismo tiempo: la acumulación de personajes, acciones y encuadres añadía un ritmo vertiginoso a la comedia de situación habitual en *El vecino*. Los gags se suceden a esa «velocidad» de 4x4, y llega un momento en que hay más de uno por viñeta; el final, un chiste de situación anticlimático, anticipa nuevas aventuras de Mandorla. El diseño de personajes de este supergrupo-desastre *vecinal* se inspiró en toda la tradición superheroica, en particular desde la llamada *Sil-*

⁷ DONNELLY, S. «Stephen King on His Comics' Debut», en *The Daily Beast*, 14 de marzo de 2010. Disponible en <https://www.thedailybeast.com/blogs-and-stories/2010-03-14/stephen-king-on-his-comics-debut/2>

⁸ Véase ALTARRIBA, A. «La historieta, un medio mutante», en *Quimera* n.º 293 (2008), pp. 48-55. Disponible en <http://www.antonioaltarriba.com/la-historieta-un-medio-mutante/>

⁹ RAMÍREZ, J. A. *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid, Akal, 2009, pp. 11-39.

¹⁰ GROENSTEEN, T. *The System of Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 7.

ver *Age* (años sesenta) a los justicieros ultraviolentos derivados de El Castigador.¹¹ De fondo, también estaban los «superhéroes» *en segundo grado* ya pasados por el tamiz de la parodia¹² —el *Supergrupo* (1979) de Jan y Efépe, en concreto— y alguna persona real que sirvió de modelo. El nombre de nuestro supergrupo, Mandorla, es una broma de Santiago García sobre la historia del arte que alude, en efecto, a la aureola en forma de almendra en la que se insertan personajes sagrados, especialmente en el arte bizantino y románico. Como ya ocurría en «Lo que me ha pasado hoy», el diseño de 4x4 obligaba a sintetizar el dibujo al máximo para establecer una narración legible (FIG. 4). De hecho, esta historieta acercó el estilo de dibujo de quien escribe estas líneas a la escuela francobelga de línea clara derivada del *Tintín* de Hergé, y le ayudó a encontrar un estilo más personal. En «Mandorla», buena parte de la gracia estriba en esas viñetas atestadas como el camarote de los hermanos Marx, y justo por eso componerlas no fue tarea fácil. Sin claridad narrativa, nada tendría gracia aquí. O eso intentamos.



FIG. 4. Proceso para la primera página de «Mandorla» (2007), boceto y acabado.

¹¹ The Punisher, El Castigador, fue creado en 1974 por Gerry Conway, Ross Andru y John Romita Sr. en *The Amazing Spider-Man* n.º 129 (febrero de 1974), serie Marvel que constituye un referente principal para *El vecino*. El modelo de El Castigador, que inspiró a otros personajes del *comic book* a lo largo de los años ochenta, tuvo su apoteosis en los primeros noventa con los superhéroes de la editorial estadounidense Image Comics.

¹² Véase GROENSTEEN, T. *Parodies. La bande dessinée au second degré*. París, Skira Flammarion / Le Musée de la Bande Dessinée, 2010, pp. 7-11.

Superhéroes «de verdad» y el mito de Lamia

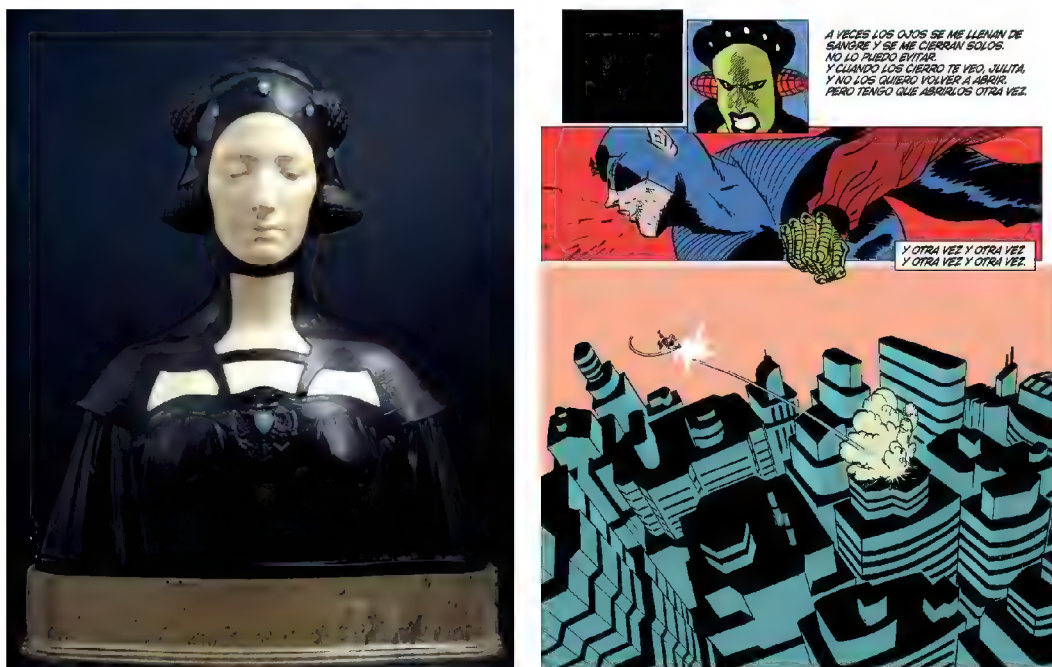


FIG. 5. George Frampton, *Lamia* (1899-1900), marfil, bronce, ópalos y vidrio, 610 mm x 553 mm x 254 mm. The Royal Academy of Arts, Londres. Reproducida en la web del museo, *Royalacademy.org*. Derecha: prueba de color para la primera página de «Todo fue verdad» (2007).

El guion de Santiago García para «Todo fue verdad» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 5, diciembre 2007) planteó nuevos problemas creativos. El tipo de representación previo, la mencionada «caricatura de línea clara», no servía para una historia tan extrema como esta, de superhéroes *de verdad* que se pelean *de verdad*. Durante semanas se sucedieron pruebas de estilo, color y entintado, con diferentes plumillas y pinceles; si cambias las herramientas de dibujo, cambias los resultados. El problema principal, no obstante, era cómo representar la escena de violencia con violación final. Tenía que ser algo horrible y sórdido, sin escamotearla mediante siluetas negras, elipsis visuales o trucos similares. La parte más agradecida fue diseñar al personaje de la supervillana Lamia, concebida visualmente a partir del busto simbolista *Lamia* (1899-1900), de George Frampton, esculpido en bronce y marfil (FIG. 5), inspirado a su vez en el poema homónimo (1819) del romántico John Keats. El personaje mitológico de Lamia puede verse como una encarnación temprana de la *belle dame sans merci* y la moderna *femme fatale*, y de ahí la relectura «deconstruida» que pretende plantear nuestra historieta con su brutal desenlace. La legitimidad del poder

y la violencia es uno de los temas subyacentes en el tratamiento de los superhéroes de *El vecino*; también intentamos especular con los códigos éticos que tendrían unos superhéroes de un universo más «realista». Cómo se comporta Javier/Titán en otras historias o, en este caso, cómo el *superhéroe* Emperador se cobra su victoria sobre Lamia. Para dibujar las escenas de acción (FIG. 5, derecha) nos inspiramos en algunos maestros del *comic book* de superhéroes, con citas expresas en algún caso: estilemas, angulaciones y otros modos de representación de dibujantes como Jack Kirby, Jim Steranko, Frank Miller, John Romita (Sr. y Jr.), Ross Andru o Gil Kane.

Doble monocromo axonométrico

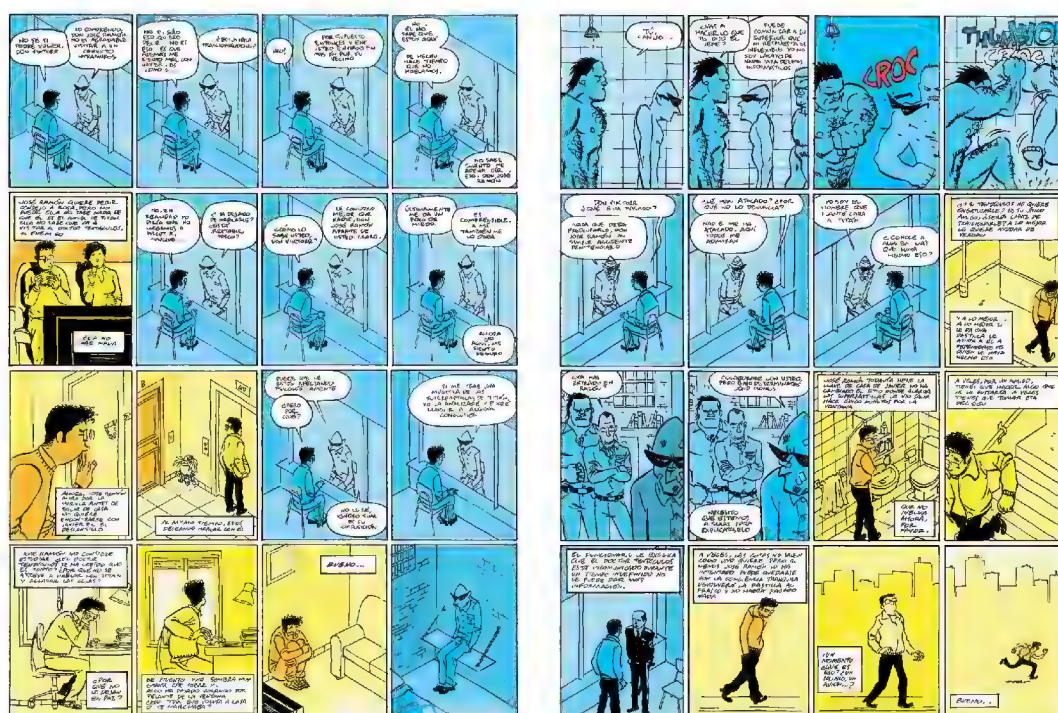


FIG. 6. Las dos páginas enfrentadas de «El visitante» (2008).

Si «Todo fue verdad» fue la ocasión para comprender la relatividad del concepto de estilo de dibujo, especialmente cuando el tono de la historia *pide* cambiarlo, para «El visitante» (2008, publicada originalmente en *El Manglar* n.º 6, marzo 2008) sí funcionaba muy bien la caricatura de línea clara de las dos primeras historietas breves de *El vecino*. En este caso la «obstrucción» creativa de la que partimos era un esquema estricto de color en forma de V, que marcaba todo el diseño de la doble página enfrentada e implicaba un coloreado expresivo; aquí, un doble (seudo)monocromo: azul para la cárcel donde está el Dr. Tentáculos, amarillo para el exterior. Un tipo de color no local ni naturalista, aprendido en viejos tebeos americanos y españoles,

limitados en su día por la cuatricomía analógica con colores indicados al impresor (y por las prisas para llegar a tiempo a imprenta en publicaciones con periodicidad a veces semanal). La perspectiva axonométrica, invertida en la segunda página (FIG. 6), sirvió para ordenarlo todo visualmente, pero tiene otro efecto psicológico en el lector. Es un tipo de perspectiva casi «anticinematográfica» que emplea a menudo el novelista gráfico estadounidense Chris Ware, inspirado a su vez en autores del cómic de prensa de las primeras décadas del siglo xx, como Frank King.¹³ El efecto básico en cómic de dicha perspectiva es el extrañamiento con que observamos las cosas; un punto de vista «cósmico», cuasi divino, que convierte a los personajes en animales diminutos que parecen afanarse en tareas «absurdas». Sobre dicha base axonométrica se introdujeron algunas variantes, solo en algunas viñetas, de encuadre y perspectiva. La recuperación del texto de apoyo en tercera persona, otro recurso del cómic tradicional hoy en desuso, es otra apuesta narrativa de esta historia. Es el equivalente al narrador omnisciente literario, aunque en los cómics, y esto es importante, aparece como un elemento textual superpuesto a la imagen. Por tanto, interactúa directamente con esta.

Lo que no es tradición es plagio

Para «Una nueva oportunidad» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 7, julio 2008) el «estilo» de dibujo ya estaba inventado, solo había que copiarlo. Aquí la obstrucción autoimpuesta consistía en narrar la historieta usando *literalmente* los modos de las tiras de cómic de prensa diarias y dominicales, un medio/formato hoy prácticamente extinto. Para preparar la historieta, estudiamos *comic books* y tiras de prensa de *Spider-Man*, un referente básico en *El vecino* en general, y en concreto del *Spider-Man* de John Romita Sr. (FIG. 7). En esta operación apropiacionista surgen gags implícitos meramente de recuperar el formato obsoleto de «tira diaria» de continuidad: el escaso espacio físico disponible, que comprime hasta el absurdo la narración, o las redundancias habituales derivadas de resumir en la primera viñeta lo sucedido en la tira del día anterior por si acaso el lector se la había perdido; algo parecido ocurría a veces con la página dominical respecto a lo narrado durante la semana en la tira diaria. También podríamos ver aquí otro paralelismo respecto a la obsolescencia de medios. La *comic-strip* de los periódicos —que convirtió al cómic en un medio de masas entre finales del siglo xix y principios del xx— entró en declive hacia los años sesenta del siglo pasado, pero cuando hacemos esta historieta, 2008, la era digital de internet está convirtiendo en irrelevante toda la prensa periódica que se vende en quioscos, y este es otro motivo importante para emular esos formatos anticuados. *El Manglar*, de hecho, se vendía en algunos quioscos. Otro gag derivado de los modos de representación consistió en copiar casi literalmente alguna viñeta del *Spider-Man* de Romita Sr.: Lola y Javier bailando, como Mary Jane y Peter Parker, al estilo «guateque» de los se-

¹³ RAEBURN, D. *Chris Ware*. New Haven, Yale University Press, 2004, p. 13.

senta (FIG. 7, izquierda).¹⁴ La historieta entraba así en el territorio del arte apropiacionista y del «*collage expandido*, desde el *scratch* al *sampleado*, la emergencia del artista como *post-productor*, un sofisticado *re-mixador*». ¹⁵ En consonancia con nuestro objetivo *vecinal* de replantear clichés de la ficción de género, Javier/Titán combate como superhéroe a una banda de ladrones de joyas que ha asaltado la joyería donde él trabaja para, finalmente, dejar el empleo y llevarse su «finiquito» en forma de botín que él roba en secreto a los ladrones. «Ladrones» como nosotros, o los autores como traductores-traidores.



FIG. 7. Dibujos para dos páginas «de prensa dominical» de «Una nueva oportunidad» (2008).

En una historieta tan referencial como esta, que cita escenas muy específicas del *comic book* de superhéroes, puede constatar el juego de *imitación* / *variaciones* propio de la ficción de género: un tipo de narración que, como observa Coogan, puede ser imitada y reproducida una y otra vez con variaciones, pero manteniendo ciertos elementos constantes puesto que la *imitación* y la *repetición* son necesarias para que un género de ficción llegue a existir.¹⁶ Esa repetición forma parte consustancial de la producción

¹⁴ Véase la viñeta original en *The Amazing-Spider-Man* n.º 47 (1967), reeditada en LEE, S. y ROMITA, J. *The Amazing Spider-Man. Marvel Masterworks Vol. 5*. Nueva York, Marvel Comics, 2010, p. 158.

¹⁵ CASTRO FLÓREZ, F. *Estética de la crueldad*. Madrid, Fórcola, 2019, p. 138. Énfasis original.

¹⁶ COOGAN, P. «Genre: Reconstructing the Superhero in *All-Star Superman*», en SMITH, M. J. y DUNCAN, R. (eds.), *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. Nueva York, Routledge, 2012, p. 235.

cultural de masas, porque solo algo que puede ser imitado (repetido con variaciones), que *merece ser imitado* por su potencial comercial, puede nutrir el sistema de producción. Pensemos en los tópicos y estructuras narrativas de un género, repetidas y familiares — *western*, negro, superhéroes, etc.—, sobre las cuales en cada nueva narración del género se intentan introducir variaciones inesperadas. Pensemos, por ejemplo, en la enésima ocasión en que en un cómic, una película o una serie audiovisual se vuelve a contar la historia de origen de un superhéroe conocido para actualizarla y, justamente, introducir *variaciones* en su mito fundacional al gusto de la época, de la empresa productora o de los autores que la recuentan. En nuestra historieta el relato imitado era uno que se volvió recurrente en *Spider-Man*, el de la renuncia del héroe que le llevaba a colgar las mallas; por supuesto, la serie —la colección abierta e «infinita», sus ventas, la franquicia, etc.— tenía que continuar y, al final del episodio, superada la crisis de identidad, el superhéroe volvía a disfrazarse para volver a la aventura. En nuestra historieta también lo hace, aunque las variaciones respecto al material imitado no cumplen una función «seria» de producir nuevas historias del género sino, más bien, cómica y de cuestionamiento irónico de los tópicos superheroicos.

Otro recurso imitado aquí fueron los encuadres y angulaciones forzadas en las viñetas (FIG. 7). Como parte de la Marvel de los sesenta, John Romita Sr. tendía a las composiciones de viñeta en diagonal —lo que en cine suele llamarse plano holandés— y usaba de modo muy efectivo la «profundidad de campo» dentro de ella. Esta última técnica la había aprendido de su gran maestro, Milton Caniff, uno de los historietistas de prensa más importantes del siglo xx; de hecho los «ángulos de cámara» de Caniff influyeron en el *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles.¹⁷ Caniff, de gran influencia en el cómic occidental hasta nuestros días, desarrolló recursos formales para trasladar por equivalencia el modelo de narración invisible del cine de continuidad de Hollywood,¹⁸ acudiendo al plano-contraplano y a la combinación constante de planos medios y generales que permitían una lectura fácil y dinámica. En contraste con los juegos formales artificiosos de marcos *visibles* de los historietistas de prensa de comienzos del siglo xx, anteriores a la influencia masiva del cine, en Caniff la viñeta es

¹⁷ HARVEY, R. C. *Meanwhile... A Biography of Milton Caniff*. Seattle, Fantagraphics, 2007, p. 335.

¹⁸ El modelo de continuidad del cine de Hollywood se «fundamentaba en la perfecta adecuación a la narratividad y su finalidad era la transparencia, es decir, que la técnica quedara oculta detrás de la representación que se ponía en pie. Por decirlo de otro modo, que el espectador no se apercibiera del trabajo de montaje que está detrás de la obra en sí. Todo actuaría en busca de la entrada del espectador en el universo de ficción de la manera menos problemática posible». BENET, V. J. *La cultura del cine*. Barcelona, Paidós, 2004, p. 82. Al mismo modelo de cine narrativo se refirió Laura Mulvey en su conocido ensayo «Visual Pleasure and Narrative Cinema» (1975), donde afirmaba que el cine dominante en Hollywood había tendido a reproducir cuidadosamente las condiciones naturales de la percepción humana. Las técnicas de filmación (profundidad de campo, movimientos de cámara determinados por la acción del protagonista, montaje invisible como exigencia de realismo) tendían a difuminar los límites del espacio de la pantalla. *Vid.* MULVEY, L. «Visual Pleasure and Narrative Cinema», en BRAUDY, L. y COHEN, M. (eds.). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Nueva York, Oxford University Press, 1999, pp. 838-844.

invisible, «una ventana impermeable que define los límites del cuadro dibujado, y lo que sucede en ella, como lo que sucede en la pantalla, es una simulación de la realidad que centra exclusivamente toda nuestra atención».¹⁹



FIG. 8. Proceso para la décima página de «Táctila» (2008), boceto y acabado.

El *Spider-Man* de Romita Sr. participa de esa concepción «cinematográfica» del cómic, añadiendo los encuadres forzados, típicos en la Marvel de los sesenta. Al copiar sus modos visuales también participamos de ese modelo, en contraste con el resto de *El vecino*, donde en general nos alejamos del cómic «cinematográfico». Podemos comprobarlo también en la FIG. 8, con las tres primeras viñetas vinculadas artificialmente por el marco arquitectónico, lo que implica un diseño muy artificioso —en la tradición de Winsor McCay o Frank King—, que rompe la ilusión de simulación con la viñeta como marco o cámara «invisible», que se torna manifiestamente *visible*. En «Una nueva oportunidad», en cambio, emulamos un tipo de representación muy adecuado para el género de superhéroes, especialmente en una época, años sesenta y setenta, en que la acción audiovisual aún no podía rivalizar con los *comic books* debido a la precariedad de los efectos especiales en cine y televisión; un tipo de representación que también practicaron, a su estilo, dibujantes como John Buscema, Gil Kane o Ross Andru. Con semejantes angulaciones y contrapicados, hasta las escenas cotidianas más vulgares parecían una «aventura electrizante». Justo de eso se trataba aquí.

¹⁹ GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 98-99.

Por supuesto, el recurso es resignificado de nuevo en la medida en que lo usamos fuera de su contexto histórico y lo trasladamos al universo «vecinal»; el resultado vuelve a ser implícitamente irónico, y más considerando el contraste formal con el resto de *El vecino*. Pero, como diría Eco, no podemos volver a visitar el pasado que conocemos —por mucho que lo amemos— con falsa inocencia. La única forma de revisitarlo es «con ironía, sin ingenuidad».²⁰

Registro politonal

En «Táctila» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 8, noviembre 2008) abordamos el tema principal de la historia —la vida de un matrimonio en decadencia, con una madre agobiada por el trabajo fuera y dentro del hogar y un marido alcohólico e indolente— mediante el habitual registro politonal de *El vecino*, con contrastes entre lo cómico, lo dramático, lo grotesco, etc. Ese tono variable pedía en ocasiones un registro de caricatura más realista. En la FIG. 8 (izquierda) hay variantes de la versión final, descartadas por cuestiones de narración, perspectiva y continuidad / contigüidad de las viñetas en el diseño de página. En la página acabada (FIG. 8, derecha) puede apreciarse el contraste de un coloreado hasta cierto punto naturalista (primeras siete viñetas) con una gama cromática expresiva y antinaturalista, muy de tebeo tradicional (últimas cinco viñetas).

Desbordamiento del inconsciente

«En el pozo» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 9, marzo 2009) es una historia bastante críptica, ya desde el guion, pero no quisimos revelar más sobre el significado de la narración para que esta funcionase a un nivel visual y sensorial. Ciertamente, el lector no puede conocer los «detalles» de fondo (quién es el minero atrapado ni por qué está ahí Rafael, el androide de Mandorla), pero ese misterio resulta productivo, artísticamente hablando. Y la página final (FIG. 9), un «nacimiento» desde una mina convertida en tumba para los mineros, es algo que cualquiera puede entender. En palabras de Santamaría, «no es necesario decodificar, ni siquiera leer entre líneas —ni conocer las causas—, sino permitir que el lenguaje explote. O dicho en otros términos, desbordar el propio concepto cerrado y puro de inconsciente».²¹

Hay otro recurso, de diseño, para añadir atmósfera y textura: el *gutter* o calle entre viñetas es negro en todas las páginas, «a sangre» por todos los laterales, y, salvo al final, no se usan marcos rectilíneos (descartados respecto al boceto inicial, véase FIG. 9).

²⁰ ECO, U. *Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona, Lumen, 1985, p. 29. Traducción de Ricardo Pochtar.

²¹ SANTAMARÍA, A. *Narración o barbarie*. Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil, 2017, p. 42.

Dentro del «pozo», la linterna del minero y los ojos de Rafael son las únicas fuentes de luz, y sus límites en claroscuro definen el contorno variable de las viñetas. Así tienden a confundirse unas con otras en el lienzo tenebroso de la página, tanto como el efecto de «clausura»²² para «rellenar los huecos» de las elipsis entre viñetas por parte del lector.

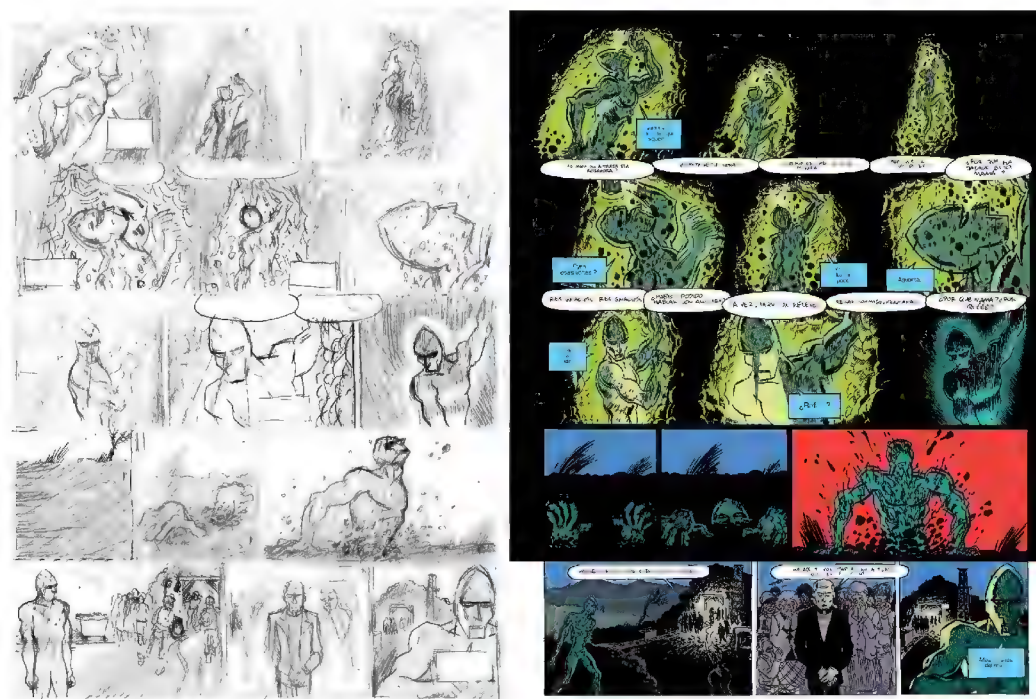


FIG. 9. Proceso para la última página de «En el pozo» (2009), boceto y acabado.

Civiles enmascarados en perspectiva axonométrica

«Mi padre fue un gran superhéroe» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 11, noviembre 2009) era un guion de duelo de Santiago García, una elegía al padre en clave de superhéroes que van disfrazados *también* en su vida civil. Esta historieta es, en cierto modo, el «Death-Ray» (2004, Daniel Clowes) del universo *vecinal*, por sus alusiones emocionales alegorizadas mediante códigos superheroicos. Hay dos escenas que queremos destacar aquí. Por un lado, la cena navideña, de nuevo bajo la influencia «axonométrica» de Chris Ware (FIG. 10, izquierda), lo que supone combinar dos tradiciones formales del cómic, ambas norteamericanas pero en cierto modo antagónicas: la tira de prensa para todos los públicos, elegante y *artística*, de la que bebe mayormente Ware, frente al *comic book* de superhéroes, *bruto* e infantil. A ello se añade la tradición europea de línea clara en el dibujo y el color, con tonos cromáticos

²² Véase McCLOUD, S. *Op. cit.*, pp. 63-67.

naturalistas para los fondos y tonos más brillantes en los personajes para destacarlos. Nótese que en la primera escena de esa misma página, de acción superheroica (primeras cuatro viñetas), el estilo de coloreado es el «opuesto»: expresivo, antinaturalista y de tonos saturados, propios de una escena de acción en un *comic book* de superhéroes; por ejemplo, uno coloreado por Marie Severin para la Marvel clásica. Por otro lado, una escena que contrasta en las mismas viñetas la memoria sentimental íntima del personaje de Guerrillero —en diálogo extrañado, interpelando al lector y rompiendo la «cuarta pared»— con el escenario de acción violenta (FIG. 10, derecha, últimas tres viñetas). El recurso contrapone el texto a la imagen: el diálogo íntimo, que por sí mismo sugiere imágenes mentales al lector, está en un plano conceptual diferente —evoca el pasado del personaje— al del escenario ultraviolento que muestra el dibujo, coloreado en monocromo. El contraste podría verse también como un cuestionamiento del *presente continuo* como tiempo típico del cómic tradicional de superhéroes y aventuras; un tiempo en el que no parecía existir el pasado, la historia, la memoria.



FIG. 10. Dos páginas no consecutivas de «Mi padre fue un gran superhéroe» (2009).

Premios en blanco

«Los premios» (publicada originalmente en *El Manglar* n.º 12, junio 2010) es una comedia de situación, la base original de *El vecino*, con astracanada final. También es nuestra versión superheroica de los premios del Salón Internacional del Cómic de

Barcelona, que permitió algunos «cameos» dibujados. Así, entre el público aparecen los 3 Titanes, protagonistas de la inspiradora novela gráfica de Juaco Vizuite *El experimento* (2009), y también, un poco como *roman à clef*, algún conocido crítico del cómic español y otros visitantes asiduos del Salón de Barcelona; como en otras historias de este libro, la metaficción se cuela en el tejido del universo vecinal. En este caso (FIG. 11) destacamos el empleo de la rotulación como elemento *de dibujo* (exactamente lo que es, de ahí que rotulemos manualmente, como todo lo demás que hay dibujado en la página) y el uso del blanco como «color» expresivo, un recurso inspirado en viejos tebeos francobelgas y españoles, cuando el colorista o separador dejaba de colorear algunos elementos en las viñetas. Lo que entonces era una estrategia para el ahorro, de tiempo y dinero en la impresión, ahora resulta un recurso cromático muy efectivo.



FIG. 11. Dos páginas consecutivas de «Los premios» (2010).

«Des-reconocimiento» y «co-producción» de ficciones: *El vecino «weird»*

«Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht» era una historia escrita en 2010 y pensada para una antología de la editorial de cómic de vanguardia Apa-Apa que no vio la luz finalmente. La recuperamos, dibujada en 2019, para aportar otro registro estético, más experimental, a *El vecino. Historias*. Aquí hay un recurso principal de extrañamiento: los diálogos en lenguaje «alienígena» (alemán en realidad, pero el lector que no conoce ese idioma tarda un poco en reconocerlo) y los supuestos «subtítulos» españoles

en cartuchos de texto, absurdistas como de vanguardias literarias. La combinación de ambos planos de texto, diálogos y cartuchos, deviene en una aparente incoherencia superpuesta a las imágenes, que por contraste son claras y establecen una narración de «hechos coherentes». También experimentamos con recursos visuales como el doble monocromo rojo/azul y dos tipos de acabado: tinta limpia, sintética, para dibujar el «Titán-rubio»; lápices sucios, como de cómic *underground*, para el «Titán-moreno». Las dos tiras verticales (FIG. 12) fueron dibujadas por separado para montarlas luego en el ordenador, en un proceso con algo de «laboratorio» porque no podía calcularse exactamente el resultado final. La razón de la elección cromática rojo/azul, por cierto, es que se trata de los colores básicos del uniforme de superhéroes clásicos: Superman, Wonder Woman, Capitán América, Spider-Man, Thor.

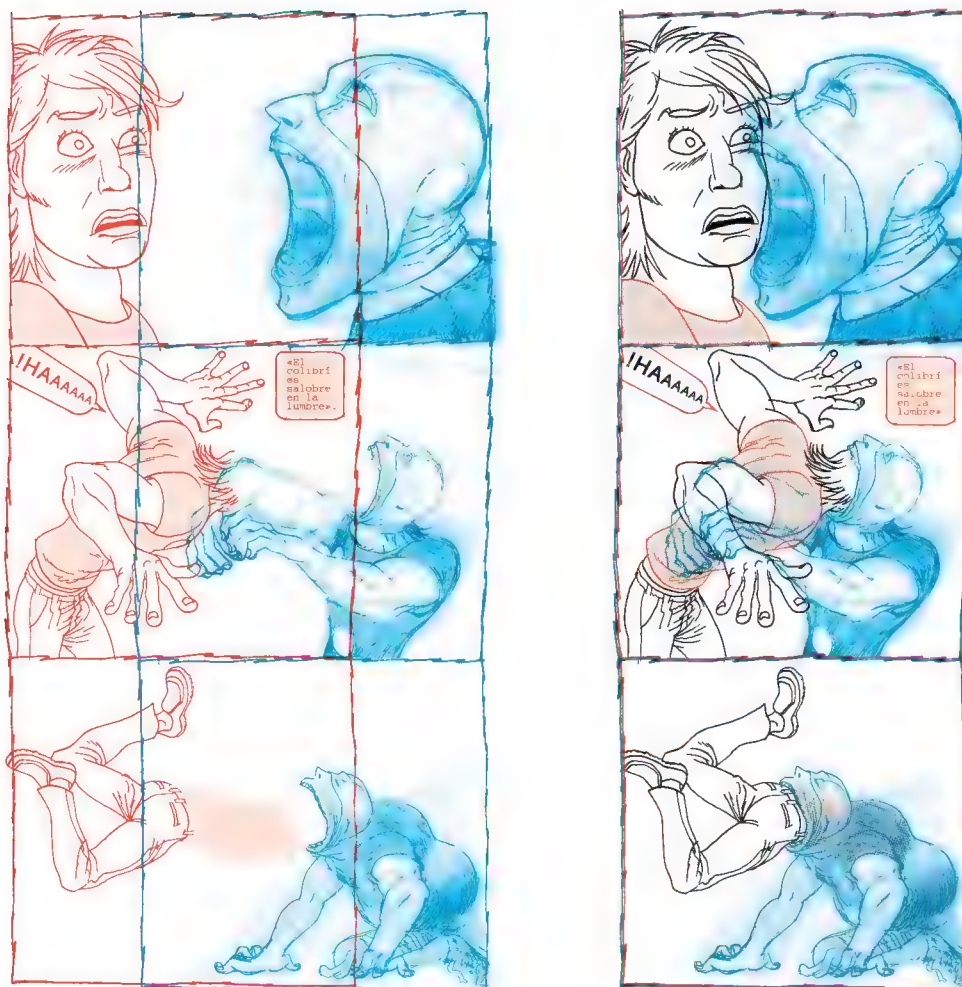


FIG. 12. Proceso para la quinta página de «Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht» (2019): superponiendo las dos tiras verticales azul/roja (izquierda) y resultado final para imprenta (derecha).

«Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht» se sustenta sobre todo como experiencia visual y sensorial. Aunque como relato resulta extraño, incluso incomprensible para el lector, la historia tiene mucho más sentido del que parece... como se revelará en *El vecino 5*. Se trata de un tipo de proceso creativo habitual en cineastas como David Lynch, cuyas historias no son verdaderas alegorías sino narraciones «literales» y «lineales», solo que *desmontadas* —incluso eliminando escenas del guion o secuencias ya rodadas— para generar «misterio». ²³ Puelles Romero observa, a partir de la fase del «des-reconocimiento» ²⁴ en la experiencia estética que definió Rubert de Ventós, lo siguiente:

Efectivamente, no hay experiencia estética si no hay dificultad para la comprensión, la cual no se las verá con lo reconocible sino con lo que trasciende lo ya conocido. Para que se produzca la experiencia de la comprensión de la ficción es preciso ser tomado por ella, que nos sobrepase y nos perturbe. Solo así se pone en juego —al fin placentero— nuestra subjetividad íntima. ²⁵

En esta historieta se plantea además un tipo de operación que elude la jerarquía habitual en la relación narrador-espectador (el narrador relata «desde arriba», el espectador descifra racionalmente el relato «desde abajo») y que define Santamaría en estos términos:

En lugar de decodificar símbolos, se trataría, efectivamente, de co-producir ficciones (y en esta co-producción hay también cuestiones políticas). Este proceso de intervención viene prefigurado, a su vez, no por la construcción de un sentido, ni siquiera por la organización de un discurso que interprete ciertos símbolos, sino bajo la idea de que es el propio inconsciente capaz él sólo de producir un sentido. ²⁶

En esta *coproducción de ficciones* hay algo que recuerda al proceso de «lectura creativa» que tenía lugar cuando, hace décadas, el lector infantil seguía colecciones de tebeos tradicionales de manera incompleta y desordenada debido a la mala distribución editorial. Este fenómeno obligaba al lector, para dotar de sentido a una narración seriada,

²³ Para la película *Lost Highway* (1997), véase RODLEY, C. (ed.). *David Lynch por David Lynch*. Barcelona, Alba, 1998, pp. 360-372. Traducción de Manu Berástegui y Javier Lago. O bien, para el argumento de *Mulholland Drive* (2001), barajando «recuerdos, fantasías, deseos y sueños del futuro mientras nos movemos a través de lo que realmente ocurre a nuestro alrededor en el transcurso de un día». LYNCH, D. y McKENNA, K. *Espacio para soñar*. Barcelona, Reservoir Books, 2018, p. 454. Traducción de Aurora Echevarría y Luis Murillo.

²⁴ A las fases de *des-concierto* y *re-conocimiento* le seguiría la fase culminante de *des-reconocimiento*, en la que la obra trasciende nuestras expectativas, y rebasa o incluso embota nuestra capacidad de experimentarla. Véase RUBERT DE VENTÓS, X. *El cortesano y su fantasma*. Barcelona, Destino, 1991, pp. 237-244.

²⁵ PUELLES ROMERO, L. *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid, Abada, 2011, p. 182.

²⁶ SANTAMARÍA, A. *Op. cit.*, p. 42.

a *imaginar* episodios enteros, anteriores y posteriores, que en muchos casos nunca llegaría a leer por el mismo problema de distribución. En pocas palabras, llegaban a coexistir una narración canónica, la que realmente se producía en las series de tebeos, con un número indeterminado de narraciones *imaginarias* o alternativas, *coproducidas* por los lectores. Pero «Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht» supone también la irrupción de lo *raro* en el universo de *El vecino*. Más allá de lo *unheimlich* freudiano, para Fisher lo *weird* o raro implica la sensación de algo *erróneo*: una entidad u objeto tan extraño que nos hace sentir que no *debería existir ahí*,²⁷ cuestionando las categorías hasta entonces válidas para dar sentido al mundo, que devienen así obsoletas. Lo raro nos permite ver *el interior desde la perspectiva exterior*, con «un goce que, por ser una mezcla de placer y dolor, tiene relación con lo que Lacan llama *jouissance*».²⁸

Desplazando el significado de los símbolos del poder

«Tirana» (2019) es otra de las historietas realizadas para *El vecino. Historias*, previamente inédita, que nos ha permitido retomar a un personaje femenino destacado, Paloma/Táctila (aparecida en «Mandorla» y protagonista en «Táctila») y desarrollar a otro secundario, Tirana y su látigo mágico. Tirana tiene ahora algo de Mademoiselle Bourgeoise Noire, *persona* creada en los primeros ochenta para *performances* no anunciadas como tales por la artista estadounidense Lorraine O'Grady,²⁹ una de las fundadoras de Guerrilla Girls (FIG. 13). Como historia, «Tirana» es, en buena parte, una respuesta satírica a la reacción ultraconservadora reciente, que aborda temas como el machismo o las nuevas y antiguas subjetividades, femeninas y masculinas. Hay ironía y comedia, drama y melodrama, en el registro politonal habitual de *El vecino*. Por eso el dibujo navega desde una caricatura más realista a un registro más *cartoony* o satírico, según la escena. Como en la página de la FIG. 14, con un político inspirado en cierto líder de partido real; los supervillanos que le apoyan están dibujados con un estilo satírico a lo Frank Miller y Lynn Varley. Como observa el artista visual Chema Cobo: «¿A quién le interesa el símbolo? Al poder. Y le interesan los símbolos cerrados porque estos son los que limitan la percepción y, por lo tanto, el conocimiento».³⁰ De

²⁷ FISHER, M. *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona, Alpha Decay, 2018, p. 19. Traducción de Núria Molines.

²⁸ *Ibid.*, p. 15.

²⁹ «Ataviada con un extraño vestido blanco hecho con 180 pares de guantes blancos que acompañaba con un látigo de nueve colas elaborado con un cabo marinero y adornado con crisantemos blancos, se colaba, con el aspecto de una debutante, reina de la belleza o diva, en las fiestas e inauguraciones de arte para manifestarse contra el "apartheid racial" del *establishment* artístico de Nueva York». SICHEL, B. y KRULIK, B. «Lorraine O'Grady», en SICHEL, B. y KRULIK, B. (dir.). *Lorraine O'Grady. Aproximación inicial / Initial Recognition*. Sevilla, Consejería de Cultura Junta de Andalucía / Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2016, pp. 10-11.

³⁰ COBO, C. y UMBRÍA, A. «Last Supper / Late News. Conversación entre Chema Cobo y Ana Umbría», en COBO, C. *Out of Frame*. Málaga, CAC Málaga, 2009, p. 35.

ahí el reto creativo para desplazar el significado de determinados símbolos. En «Tirana», aquello que en nuestra realidad actual se presenta como políticas «serias» por determinados políticos populistas es literalizado en clave cómico-satírica.



FIG. 13. Lorraine O'Grady, *Untitled* (*Mlle Bourgeoise Noire Leaves the Safety of Home*) (serie de fotos: 1980-1983). Impresión sobre gelatina de plata, 245 mm x 133 mm. Reproducida en Sichel, B. y Krulik, B (dirs.). *Lorraine O'Grady. Op. cit.*, cubierta.

De Miller y otros dibujantes hemos aprendido que en el cómic menos es más, como suele serlo en otras disciplinas. Véase FIG. 14 (izquierda): la línea es mínima para dejar a la mancha (o al color en su caso) que sugiera las formas. El recurso estaba en cómics como *Sherlock Time* (1958), de H. G. Oesterheld y Alberto Breccia, diversas obras de Hugo Pratt o el *Sin City* (1992-2000) de Frank Miller. Al contrario del proceso habitual de entintado (primero las líneas, luego la mancha), Miller entintaba *Sin City* aplicando las masas de negro con pincel, y solo al final añadía líneas mínimas con pluma, operando así por sustracción de detalles para apelar a lo que Gombrich llamaba el *beholder's share*: el observador suplirá lo que el artista ha omitido.³¹ Miller explicaba:

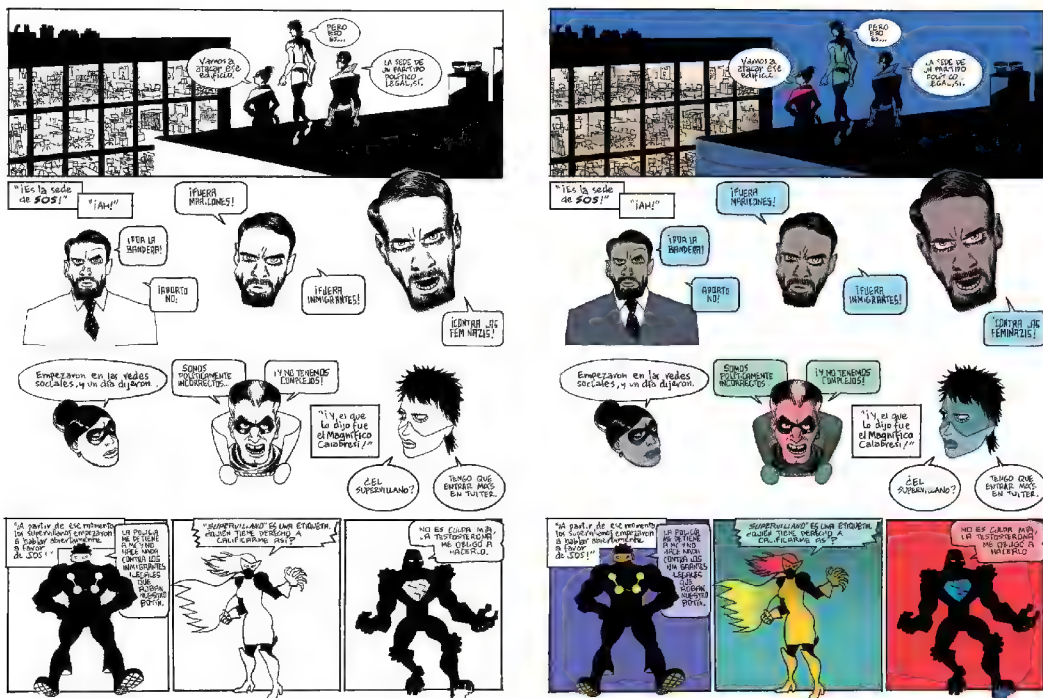


FIG. 14. Proceso para la cuarta página de «Tirana» (2019), línea de tinta y acabado a color.

And then I decided that if the blacks were so important [en *Sin City*] I would lay them in before I did any linework, and so I reversed the way people usually work. By doing that I was able to see the whole page before I ever picked up the pen, I would just come in with the flat black areas and see what else was needed. And because of that, I was able to reduce the amount of line dramatically. It was really simple, technical things such as those that led me to the breakthrough with *Sin City*.³²

³¹ GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, Debate, 2002, p. 286. Traducción de Gabriel Ferrater.

³² SALISBURY, M. *Artists on Comic Art*. Londres, Titan Books, 2000, pp. 169-170.

Lo obvio y lo obtuso

«Rosa» (2019) es otra de las historias nuevas para *Historias*, un acto de justicia con uno de los protagonistas menos desarrollados de *El vecino*, Rosa, la vecina escritora. Aparecen además dos personajes nuevos, Amaya y Clara, amigas de Rosa, con un diseño inspirado en personas reales para darles rasgos singulares y alejarlos del estereotipo de cómic (FIG. 15, izquierda). En la viñeta final se desarrolla un recurso ya apuntado en blanco y negro en *El vecino 3*, llevándolo ahora a terreno más «concreto» a través del color: dibujar de repente al personaje clave de la escena, aquí Rosa, en un registro más realista (FIG. 15, derecha). El cómic es básicamente dibujo, no una «cámara de cine». Y el dibujo es flexible, dúctil: permite romper la unidad de estilo si conviene a la narración o añade otra capa de significado (recientemente, Emil Ferris ha convertido el dibujo cambiante en parte sustancial del estilo narrativo de su obra maestra *My Favorite Thing Is Monsters* [2017]). En esa viñeta de «Rosa» el *significado* resulta un tanto inefable, como lo es su ambiguo diálogo final; hablamos del *pensamiento en imágenes* y su lógica paradójica, no verbalizada, que tanto preocupó a Tarkovski.³³ Las imágenes se *resisten* al sentido y, como dijo Barthes, a lo *obvio* se suma un sentido *obtusos* que no puede traducirse a palabras:

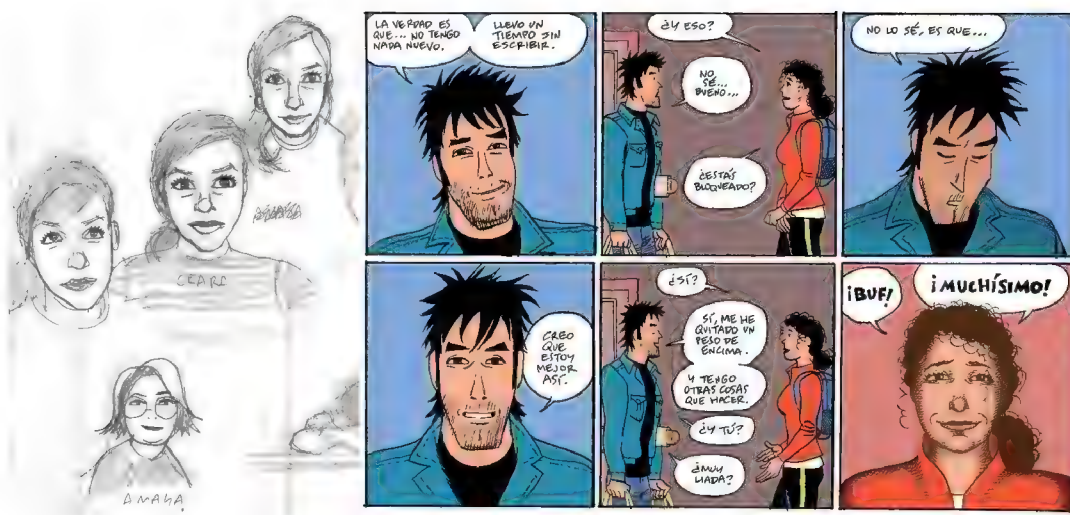


FIG. 15. Izquierda: Bocetos para el diseño de nuevos personajes en «Rosa» (2019) (detalle). Derecha: detalle de la última página de «Rosa» (2019).

el sentido obtuso es un significante sin significado; por ello resulta tan difícil nombrarlo: mi lectura se queda suspendida entre la imagen y su descripción, entre la definición y la

³³ Véase TARKOVSKI, A. *Esculpir en el tiempo*. Madrid, Rialp, 2008, pp. 37 y 179. Traducción de Enrique Banús Irusta y J. M. Gorostidi Munguía.

aproximación. El sentido obtuso no puede describirse porque, frente al sentido obvio, no está copiando nada: ¿cómo describir lo que no representa nada? En este caso es imposible una expresión pictórica en palabras. [...] Lo cual significa que el sentido obtuso está fuera del lenguaje (articulado), pero, sin embargo, dentro de la interlocución.³⁴

Comedia de metaficción «espectacular»

«La película» (2019, realizada para *El vecino. Historias*) gira en torno a la industria del espectáculo a través de dos protagonistas *vecinales*, Lola y Javier. Se trata de una farsa cómica: una productora audiovisual va a rodar un largometraje basado en las aventuras de Titán; Lola, periodista, tiene que cubrir el reportaje y visita el plató con Javier, a quien solo le preocupa la posibilidad de cobrar «derechos de autor» porque adaptan su «vida como superhéroe»; el problema es que para reclamar algún tipo de «derechos» tiene que firmar un contrato bajo su identidad civil, que prefiere mantener en secreto. De manera breve pero precisa se ironiza sobre el negocio del espectáculo y su monopolio de las apariencias. Como sostuvo Debord:

El espectáculo se presenta como una enorme positividad indiscutible e inaccesible. No dice más que esto: «lo que aparece es bueno, lo bueno es lo que aparece». La actitud que por principio exige es esa aceptación pasiva que ya ha obtenido de hecho gracias a su manera de aparecer sin réplica, gracias a su monopolio de las apariencias.³⁵

En «La película» hay otro juego metafictional. El guion fue escrito antes de que visitásemos el rodaje de la adaptación audiovisual para Netflix de *El vecino* (2019), pero la historieta fue dibujada después, usando fotos del set como referencia para la escena de Javier y Lola en el plató. Así, de algún modo duplicamos nuestra experiencia de estar en un decorado tangible, físico, basado en nuestras viñetas, y la traemos de vuelta al universo de ficción original de *El vecino*, el cómic.

Drawing vs. cartooning

«No te levantes» (publicada en *NSLM* n.º 15, mayo 2007, el último número de la revista) aborda la enfermedad del padre y las rutinas penosas de la vida en el hospital; como en otras ocasiones, *El vecino* lleva las vicisitudes de la vida corriente a un mundo en el que existen superhéroes. El objetivo, como se apuntó al comienzo, es contemplar lo ordinario desde esa atalaya extraordinaria con una visión extrañada, distanciada, (tragi)cómica.

³⁴ BARTHES, R. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós, 1986, p. 61. Traducción de C. Fernández Medrano.

³⁵ DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-Textos, 2002, p. 41. Traducción de José Luis Pardo.

«No te levantes», cronológicamente la primera de las historietas cortas de *El vecino* que realizamos, adelantaba el dibujo de «caricatura de línea clara» predominante en nuestras historias breves posteriores de *El vecino*. En retrospectiva, la razón parece obvia: la historia, de una sola página, tiene veinticuatro miniviñetas, a menudo con el mismo plano/encuadre repetido para evocar las horas muertas y la repetición de la rutina de hospital (el padre de Javier/Titán está enfermo, ingresado). En unos marcos tan pequeños es necesario usar un registro gráfico sintético, muy legible, hasta el punto en que el dibujo se convierte en mero «signo» (FIG. 16). El equivalente a una *tipografía*, como diría Chris Ware, responsable por otra parte de recuperar y desarrollar este tipo de grafismo y diseño de página, frecuente en las dominicales del cómic de prensa norteamericano de las primeras décadas del siglo xx de autores como Winsor McCay, Charles Forbell, Herriman, Frank King y otros, antes de la influencia hegemónica del cine.

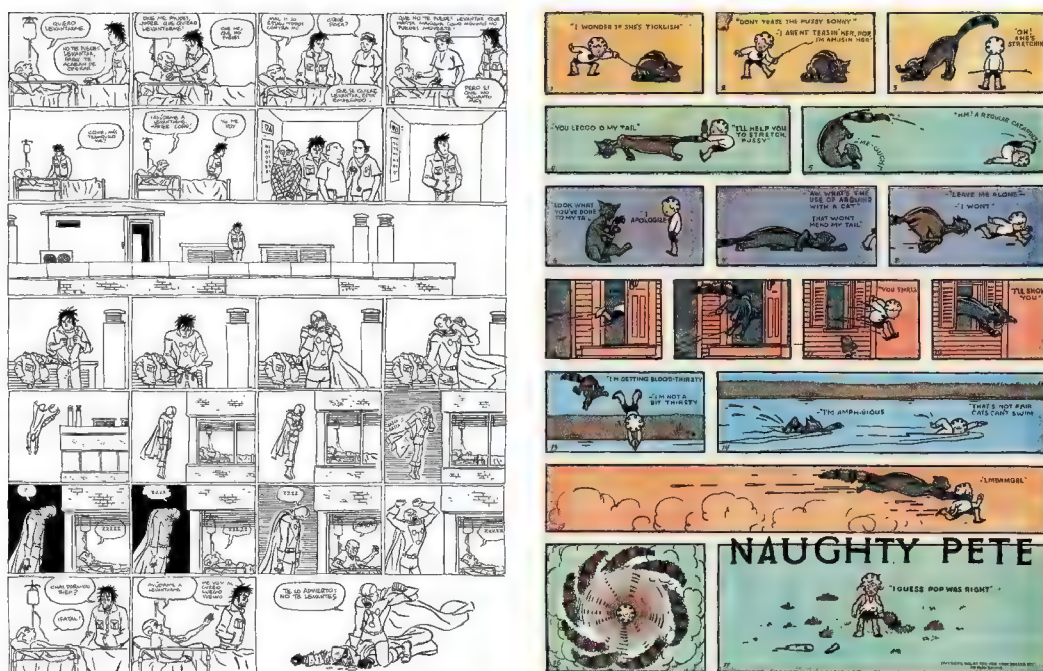


FIG. 16. Izquierda, la página única de «No te levantes» (2007). Derecha: Charles Forbell, página dominical de *Naughty Pete*, en *The New York Herald* (1913). Compárese este modelo del cómic de prensa de principios del siglo xx con el modelo «cinematográfico» (FIG. 7).

Hace unos años, Ware exponía sus reflexiones sobre lo que él considera el dibujo más apropiado para sus cómics, distinguiendo entre *dibujo* y *cartooning*.³⁶ El *drawing*, para Ware, es lo que practica en los apuntes del natural de sus cuadernos de bocetos, «una práctica relacionada con la visión y la captación de la naturaleza, dentro de un esquema representacional de raíz academicista. Para el cómic, sin embargo, prefiere el *cartoon*, la caricatura, el “signo gráfico”». ³⁷ Así, el dibujo de línea típico del *cartooning*, habitual en el cómic y el cine animado, funcionaría como una analogía de los procesos de percepción visual y memoria con los que recordamos y conceptualizamos el mundo. Según Ware, la «esencia» de los cómics estribaría en el proceso de *leer* imágenes, no solo mirarlas, y las líneas negras del *cartoon* —no existen líneas negras en la naturaleza— serían aproximaciones visuales al modo en que recordamos ideas generales; bajo ellas Ware emplea color naturalista para sugerir al mismo tiempo una experiencia perceptiva.³⁸ En otra ocasión, Ware afirmó acerca del tipo de dibujo que considera más apropiado para sus cómics: «Fundamentally you’re better off using ideograms rather than realistic drawings. [...] There’s a vulgarity to showing something as you really see it and experience it. It sets up an odd wall that blocks the reader’s empathy.»³⁹

Frente al *drawing*, un tipo de dibujo artístico que atiende más a la mirada y al detalle preciso naturalista, y que trata más del detalle y la mirada, el *cartooning* intenta hacer funcionar una historia con dibujos como símbolos, cuya información es más rudimentaria o conceptual.⁴⁰ El dibujo de línea —afirmaba ya en el siglo XIX uno de los «padres» del cómic moderno, Rodolphe Töpffer— es un puro simbolismo convencional.⁴¹ En pocas palabras, «el dibujo es para ver y el *cartooning* para leer». ⁴² En su día nos acogimos a esta teoría y por eso el dibujo en *El vecino* es, como regla predominante, caricaturesco y sintético. Esto no impide introducir cambios de registro, incluso de carácter realista/ilusionista, en función del tono de la historia (como en «Una nueva

³⁶ La palabra *cartoon* es de traducción problemática y tiene varias acepciones dependiendo del contexto. Puede aludir a chistes gráficos, al cómic en general, a los dibujos animados del cine, o a un estilo de dibujo caricaturesco. En general, *cartoon* «se relaciona con la producción de imágenes de estilo no realista dibujadas en medios de masas». GARCÍA, S. «Chris Ware: estrategias para un cómic nuevo», en *Mundaiz* n.º 76 (2008), p. 9.

³⁷ *Ibid.*, p. 21.

³⁸ BENGAL, R. «On Cartooning», en *POV* (2006). Citado y traducido en PÉREZ, P. «El dibujo / El dibujo», en *Con C de arte*, 15 de julio de 2008. Disponible en: <http://concadearte.blogspot.com/2008/07/el-dibujo-el-dibujo.html>

³⁹ RAEBURN, D. *Op. cit.*, p. 18.

⁴⁰ GROTH, G. «Chris Ware», en *The Comics Journal* n.º 200 (1997), p. 131.

⁴¹ TÖPFFER, R. *Essai de Physiognomonie*, en *Gutenberg.ca* (2012) [1845]. Disponible en: <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-physiognomonie/toepfferr-physiognomonie-00-h-dir/toepfferr-physiognomonie-00-h.html>

⁴² Entrevistado en PÉREZ, P. «Chris Ware. Inventando el cómic futuro», en *Rockdelux* n.º 283 (2010), p. 47.

oportunidad», en ese caso ya comentado para copiar el estilo de dibujantes del *comic book* clásico como John Romita Jr., FIG. 7) o e incluso de una escena o viñeta específica. Dependiendo del caso, puede que la caricatura no sea la mejor elección para la representación, porque el personaje o momento narrativo exige una representación «realista» (FIG. 14, última viñeta), lo que genera un distanciamiento en el lector: la paradoja del dibujo de realismo ilusionista dentro de la secuencia de cómic es que crea una distancia de extrañamiento y mitifica lo representado, lo vuelve irreal.⁴³

Superhéroes-villanos en clave alegórica



FIG. 17. La penúltima página de «Flash Diamond» (2011), boceto y acabado.

«Flash Diamond» (2011) es una historieta que realizamos para el cómic colectivo que acompañaba el DVD de *Diamond Flash* (2011). Carlos Vermut, director y guionista del filme, nos invitó a participar y aceptamos encantados para realizar nuestro homenaje a su debut en el largometraje, una película enigmática, perturbadora e imprevisible. En nuestra historia quisimos evocar en particular el misterio inefable de Diamond Flash, el «super(anti)héroe» de la película de Vermut. El tono de la historia, de algún modo, «pedía» una representación en blanco y negro con abundantes masas

⁴³ Véase al respecto el convincente estudio de MEDLEY, S. «Discerning Pictures: How We Look At and Understand Images in Comics», en *Studies in Comics* n.º 1.1 (2010), pp. 53-70.

de negro; el color solo se usó en un elemento de la última viñeta. Hay otras viñetas puntuales dibujadas a lápiz (primeras apariciones de Diamond Flash, más «atmosféricas»), en contraste con las líneas de tinta del resto, y un uso estratégico del lenguaje de la ilustración en alguna viñeta, con un mayor grado de simbolismo y síntesis. En la penúltima página (FIG. 17), el cambio de diseño final respecto al boceto se hizo para sugerir más «tiempo» narrativo en la cuarta viñeta y darle un mayor énfasis emocional. En la versión definitiva que fue a imprenta, esa cuarta viñeta domina jerárquicamente toda la página.

«El fin»: en otro plano



FIG. 18. Detalle de la última página de «El fin» (2019), donde el estilo de Rodrigo Zayas se contrapone con la cita de la primera viñeta, extraída de «Soy un superhéroe» (reproducida en la FIG. 2).

«El fin» era otra historieta escrita por Santiago García en 2010, que quedó inédita debido a la cancelación de la revista *El Manglar*. Es una historia, digamos, al margen del canon de *El vecino* porque transcurre literalmente *fuera* de la narración de la serie, en un plano «externo». Se trata de una sátira metaficcional que gira en torno al proceso de creación del «último volumen» de *El vecino*, una historia protagonizada en clave de autoficción por sus «autores» y «editores». A quien escribe este texto el guion le parecía muy bueno, pero se resistía a dibujarlo por pura superstición (el lector que lea «El fin» entenderá rápidamente la razón). En 2019 Santiago insistió en realizarla para el volumen *El vecino. Historias*, y la solución que acordamos fue que la dibujara otra persona.

Santiago acudió a Rodrigo Zayas, cuyo registro «fotorrealista» —muy diferente al del autor de estas líneas— es ideal para esta historia. La aleja del universo canónico «ve-

cinal» y al mismo tiempo aporta un tono (seudo)documental muy acorde con lo que se cuenta, incluyendo «retratos» reconocibles de los autores y editores de *El vecino*. Zayas, además, se había encargado del *concept art* y los *storyboards* para la adaptación televisiva de *El vecino* para Netflix, lo que vendría a cerrar el círculo metaficcional (algunos personajes tienen el rostro de los actores de dicha adaptación). Por cierto que su trabajo en esta historieta, espléndido, vuelve a demostrar el grado de irrealdad y mitificación que el dibujo fotorrealista introduce en la secuencia de cómic (FIG. 18). En este caso el efecto resulta simplemente perfecto (e irreproducible si la hubiera dibujado quien suscribe).

A modo de conclusión

Los principales objetivos creativos de *El vecino. Historias* son los de toda la saga de *El vecino*, que podríamos resumir ahora en tres. Primero, explorar el significado ideológico y psicopolítico de determinados clichés de la ficción moderna, en particular de los superhéroes. Por ello en determinadas escenas se recrean dichos clichés para transformarlos en material resonante que «revele» la verdad psicológica impronunciable e indefinible escondida en esos tópicos de ficción, lo que Žižek denomina la «transubstanciación espiritual de los clichés».⁴⁴ En segundo lugar, y derivado de lo anterior, cuestionar ciertos temas implícitos en los superhéroes, como la legitimidad de la violencia y el poder, mediante el desplazamiento de significado de sus símbolos habituales. En tercer lugar, abordar temas cotidianos desde la perspectiva «extrañada» que supone un universo de ficción costumbrista donde existen los superhéroes, e investigar aspectos formales del lenguaje del cómic para plantear el uso que damos por hecho de los mismos. Para esto último, como se ha expuesto, recuperamos recursos formales en desuso (textos de apoyo de narrador, bocadillos de pensamiento, colores expresivos antinaturalistas del cómic tradicional, etc.) y formatos hoy obsoletos como la tira de prensa. En este sentido, si una tendencia frecuente —en el cómic y otras disciplinas— es la de ocultar el artificio de la representación para facilitar la inmersión del espectador/lector, en *El vecino. Historias* dicho artificio se revela en abundantes ocasiones, señalando la condición de ficción de la obra. Esta ironía autorreflexiva implica, por supuesto, exponer el marco representativo ante el lector. De ahí procede también la *negación del estilo* que hay en este volumen, empleando estilemas diferentes según cada historieta, a veces incluso dentro de la misma historia.

Podemos concluir, a modo de recapitulación, exponiendo el proceso de creación de la cubierta de *El vecino. Historias*. Para el concepto principal partimos de una tradición concreta del cómic, la de fachadas de edificios en las que los apartamentos son tam-

⁴⁴ ŽIŽEK, S. *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona, Debate, 2006, p. 171. Traducción de Ramon Vilà Vernis..

bién viñetas de la página (FIG. 19), tradición recreada por Chris Ware en obras como *Building Stories* (2012).

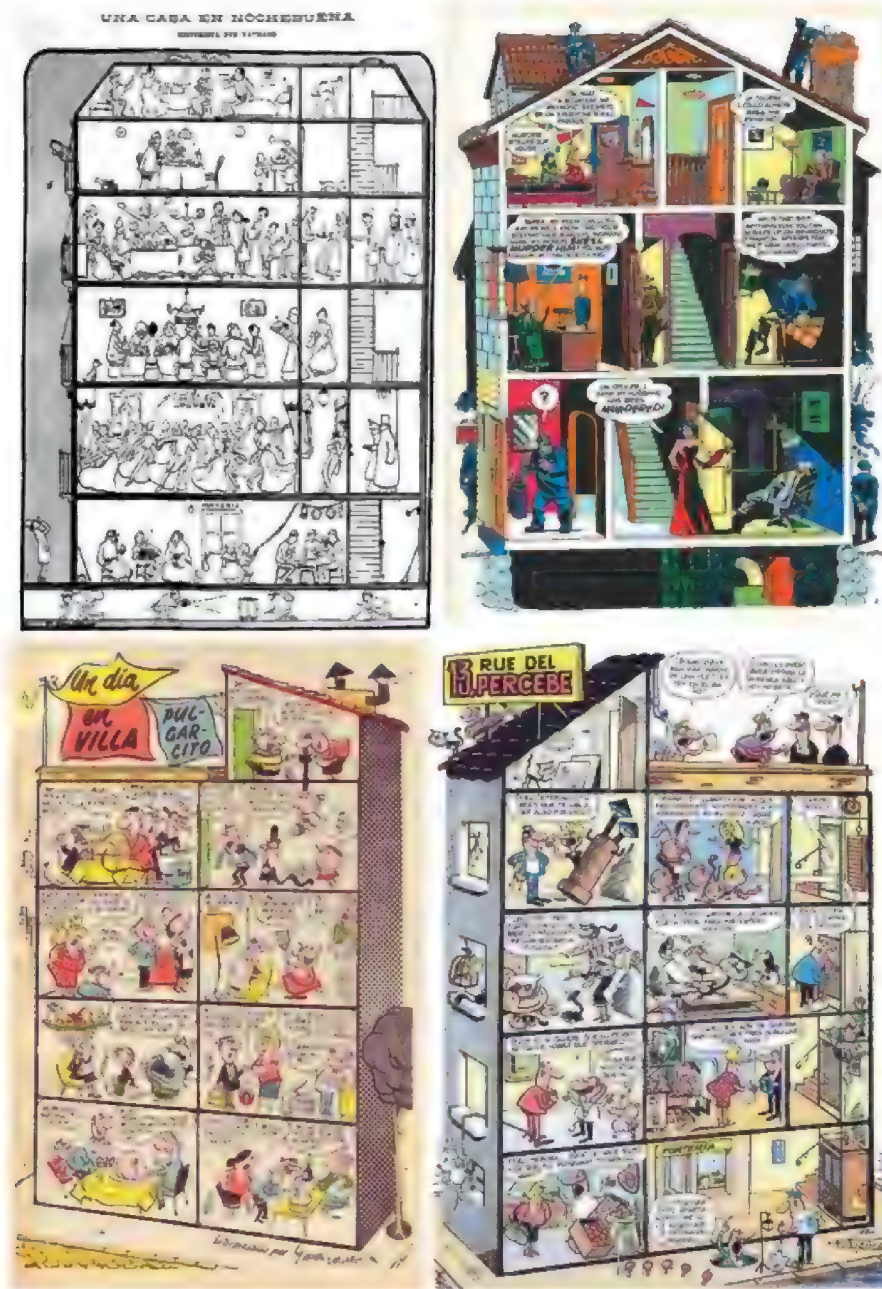


FIG. 19. Joaquim Xaudaró, «Una casa en Nochebuena» (1902); Will Eisner, «*The Spirit: School for Girls*» (1947); Vázquez, «Un día en Villa Pulgarcito» (1959); Francisco Ibáñez, *13, Rue del Percebe* (1961).

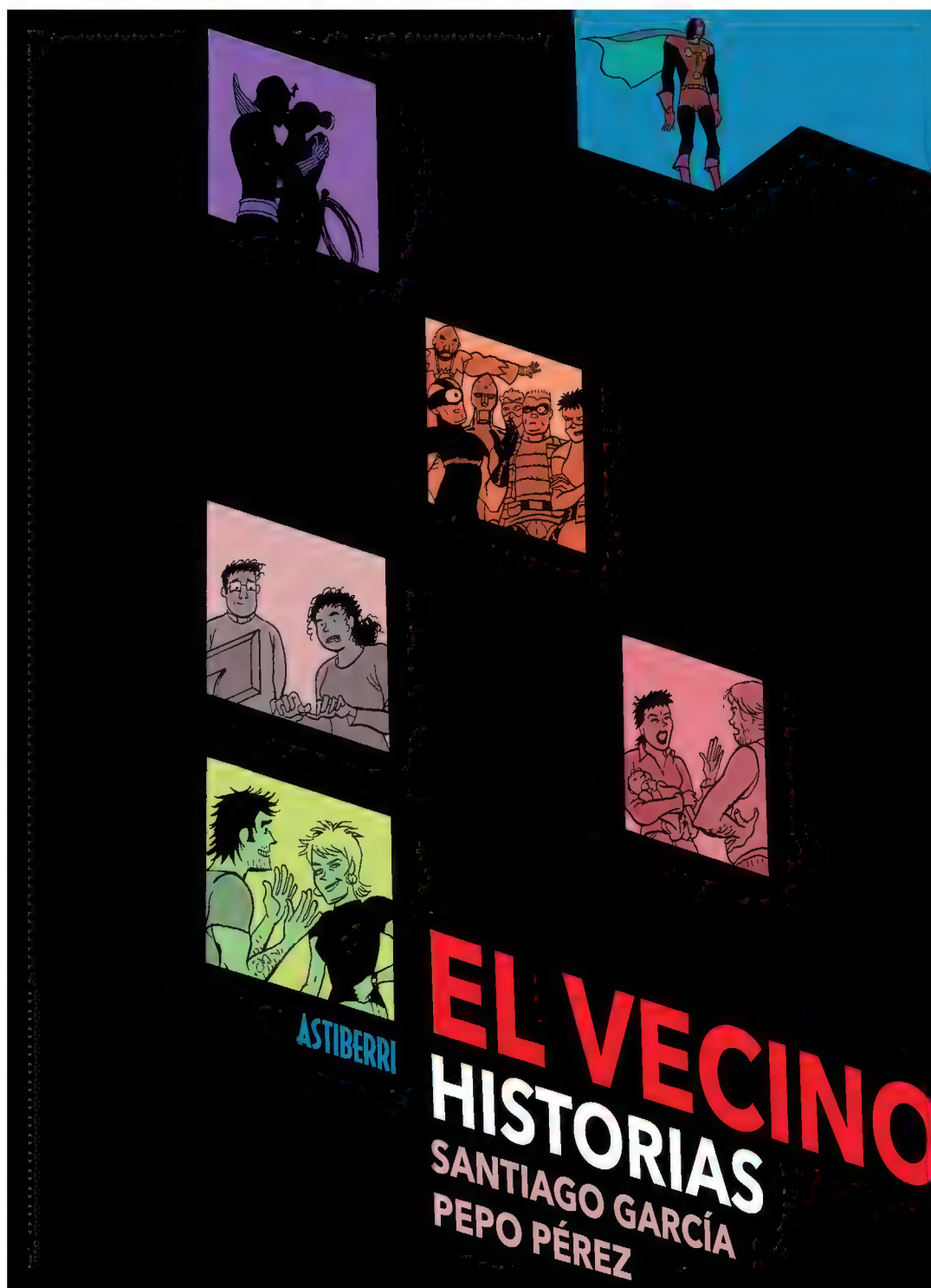


FIG. 20. Cubierta para *El vecino. Historias* (2019).

Cada ventana-viñeta de la cubierta (FIG. 20), cada *marco narrativo*, nos permite asomarnos al interior del «edificio» que es el cómic, sugiriendo las diferentes «historias» que alberga cada «marco». Desde una de esas ventanas-viñetas-marcos narrativos, la mirada de Lola se dirige no a Javier sino al espacio del espectador, el afuera de la ventana de representación, un recurso que analizamos bajo la luz de algunos estudios sobre *Las meninas* de Velázquez.⁴⁵

Cada ventana-viñeta está además, deliberadamente, en un «plano» diferente, de color e incluso de perspectiva. El *gutter*, blanco normalmente, aquí es negro para crear la ilusión de «fachada»; el *gutter* siempre origina huecos que fuerzan al espectador a completar el acontecimiento entre ellos. El espectador ideal, consciente de las elipsis, intentará reconstruir todo lo que falta, generando con su imaginación una *co-ficción*. Algunos personajes se repiten en distintas ventanas, y por tanto están en diferente *espaciotiempo*, algo que permite la *simultaneidad por contigüidad* del panóptico que es la página de cómic.

Esta cubierta, además, evoca actividad nocturna para sugerir el espíritu de nuestra época. Es de noche pero todo el mundo está activo, no solo el superhéroe «allá arriba», también los vecinos de «aquí abajo». Un tiempo 24/7, propio de la sociedad digital, que ha erosionado gradualmente nuestras horas de sueño hasta derivar en una especie de *sleep mode*.⁴⁶ Nada está del todo apagado, nunca hay un estado real de reposo dentro de una dinámica del capitalismo tardío para obtener beneficio de todas las actividades humanas, veinticuatro horas del día / siete días por semana, eliminando la línea entre lo público y lo privado.

⁴⁵ Véanse FOUCAULT, M. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid, Siglo XXI, 2006, pp. 14-15. Traducción de Elsa Cecilia Frost; STOICHITA, V. I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona, Ediciones del Serbal, 2000, pp. 238-240. Traducción de Anna María Coderch.

⁴⁶ CRARY, J. *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres / Nueva York, Verso, 2013, pp. 11-13.

BIBLIOGRAFÍA

ALTARRIBA, A. «La historieta, un medio mutante», en *Quimera* n.º 293 (2008), pp. 48-55. Disponible en: <http://www.antonioaltarriba.com/la-historieta-un-medio-mutante/>

BARTHES, R. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós, 1986. Traducción de C. Fernández Medrano.

BENET, Vicente J. *La cultura del cine*, Barcelona, Paidós, 2004.

BENGAL, R. «On Cartooning», en *POV* (2006). Citado y traducido en PÉREZ, P. «El dibujo / El dibujo», en *Con C de arte*, 15 de julio de 2008. Disponible en: <http://concdearte.blogspot.com/2008/07/el-dibujo-el-dibujo.html>

CASTRO FLÓREZ, F. *Estética de la crueldad*. Madrid, Fórcola, 2019.

CLOWES, D. «The Death-Ray», en *Eightball* n.º 23 (2004).

COBO, C. y UMBRÍA, A. «*Last Supper / Late News*. Conversación entre Chema Cobo y Ana Umbría», en COBO, C. *Out of Frame*. Málaga, CAC Málaga, 2009, pp. 25-38.

COOGAN, P. «Genre: Reconstructing the Superhero in *All-Star Superman*», en SMITH, M. J. y DUNCAN, R. (eds.), *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. Nueva York, Routledge, 2012, pp. 203-220.

CRARY, J. *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres / Nueva York, Verso, 2013.

DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-Textos, 2002. Traducción de José Luis Pardo.

DONNELLY, S. «Stephen King on His Comics' Debut», en *The Daily Beast*, 14 de marzo de 2010. Disponible en: <https://www.thedailybeast.com/blogs-and-stories/2010-03-14/stephen-king-on-his-comics-debut/2>

ECO, U. *Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona, Lumen, 1985. Traducción de Ricardo Pochtar.

FERRIS, E. *My Favorite Thing Is Monsters*. Seattle, Fantagraphics, 2017.

FISHER, M. *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona, Alpha Decay, 2018. Traducción de Núria Molines.

FOUCAULT, M. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid, Siglo XXI, 2006. Traducción de Elsa Cecilia Frost.

GARCÍA, S. «Chris Ware: estrategias para un cómic nuevo», en *Mundaiz* n.º 76 (2008), pp. 9-42.

—*La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

GARCÍA, S. y PÉREZ, P. *El vecino 1*. Bilbao, Astiberri, 2004.

—*El vecino 2*. Bilbao, Astiberri, 2007.

—*El vecino 3*. Bilbao, Astiberri, 2009.

—*El vecino. Historias*. Bilbao, Astiberri, 2019.

GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, Debate, 2002. Traducción de Gabriel Ferrater.

GROENSTEEN, T. *The System of Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 2007. Traducción de Bart Beaty y Nick Nguyen.

—*Parodies. La bande dessinée au second degré*. París, Skira Flammarion / Musée de la Bande Dessinée, 2010.

GROTH, G. «Chris Ware», en *The Comics Journal* n.º 200 (1997), pp. 118-178.

GUBERN, R. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Edicions 62, 1972.

HARAWAY, D. J. «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century», en *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York, Routledge, 1991, pp. 149-181.

HARVEY, R. C. *Meanwhile... A Biography of Milton Caniff*. Seattle, Fantagraphics, 2007.

JAN y EFEPÉ. *Superlópez: El supergrupo*. Barcelona, Bruguera, 1980.

—*Superlópez: ¡Todos contra uno, uno contra todos!* Barcelona, Bruguera, 1981.

KEATS, J. «Lamia», en *Barbleby.com* (2015) [1819]. Disponible en: <https://www.bartleby.com/126/36.html>

LEE, S., DITKO, S. y ROMITA, J. *The Amazing Spider-Man. Marvel Masterworks Vol. 4*. Nueva York, Marvel Comics, 2010.

LEE, S. y ROMITA, J. *The Amazing Spider-Man. Marvel Masterworks Vol. 5*. Nueva York, Marvel Comics, 2010.

— *The Amazing Spider-Man. Marvel Masterworks Vol. 6*. Nueva York, Marvel Comics, 2011.

LETH, J. y VON TRIER, L. *De fem benderspaend (Las cinco condiciones)*. [Largometraje de cine]. Dinamarca, Peter Aalbæk, Jensen Vibeke & Windeløv Wajnbrose Productions, 2003.

LYNCH, D. *Lost Highway*. [Largometraje de cine]. Francia / Estados Unidos, CiBy 2000 y Asymmetrical Productions, 1997.

— *Mulholland Drive*. [Largometraje de cine]. Estados Unidos, Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+ y The Picture Factory, 2001.

LYNCH, D. y MCKENNA, K. *Espacio para soñar*. Barcelona, Reservoir Books, 2018. Traducción de Aurora Echevarría y Luis Murillo.

MCCLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2005. Traducción de Enrique S. Abulí.

MEDLEY, S. «Discerning Pictures: How We Look At and Understand Images in Comics», en *Studies in Comics* n.º 1.1 (2010), pp. 53-70.

MILLER, F. *Sin City* (11 vols.). Milwaukie, Dark Horse, 1992-2000.

MILLER, F., JANSON, K. y VARLEY, L. *Batman: The Dark Knight Returns*. Nueva York, DC Comics, 1986.

MILLER, F., y VARLEY, L. *Batman: The Dark Knight Strikes Again (DK2)*. Nueva York, DC Comics, 2002.

MULVEY, L. «Visual Pleasure and Narrative Cinema», en BRAUDY, L. y COHEN, M. (eds.). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Nueva York, Oxford University Press, 1999, pp. 838-844.

OESTERHOLD, H. G., y BRECCIA, A. *Sherlock Time*. Buenos Aires, Colihue, 1999.

PRAT, H. *Corto Maltés*, diversos volúmenes. Madrid, Nueva Frontera; Barcelona, Norma, 1972-1992.

PÉREZ, P. «Chris Ware. Inventando el cómic futuro», en *Rockdelux* n.º 283 (2010), pp. 46-47.

—«El discurso interior en los cómics de Frank Miller», en *Ítaca* n.º 1.3 (2013), pp. 97-147.

PUELLES ROMERO, L. *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid, Abada, 2011.

RAEBURN, D. *Chris Ware*. New Haven, Yale University Press, 2004.

RAMÍREZ, J. A. *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid, Akal, 2009.

RODLEY, C. (ed.). *David Lynch por David Lynch*. Barcelona, Alba, 1998. Traducción de Manu Berástegui y Javier Lago.

RORTY, R. *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge, Cambridge University Press, 1989.

RUBERT DE VENTÓS, X. *El cortesano y su fantasma*. Barcelona, Destino, 1991.

SALISBURY, M. *Artists on Comic Art*. Londres, Titan Books, 2000.

SANTAMARÍA, A. *Narración o barbarie*. Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil, 2017.

SICHEL, B. y KRULIK, B. (dirs.). *Lorraine O'Grady. Aproximación inicial / Initial Recognition*. Sevilla, Consejería de Cultura Junta de Andalucía / Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2016.

SNYDER, S., KING, S. y ALBUQUERQUE, R. *American Vampire*, vol. 1. Nueva York, Vertigo/DC Comics, 2011.

STOICHITA, V. I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona, Ediciones del Serbal, 2000. Traducción de Anna María Coderch.

TÖPFFER, R. *Essai de Physiognomonie*, en *Gutenberg.ca* (2012) [1845]. Disponible en: <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toeppferr-physiognomonie/toeppferr-physiognomonie-00-h-dir/toeppferr-physiognomonie-00-h.html>

TARKOVSKI, A. *Esculpir en el tiempo*. Madrid, Rialp, 2008. Traducción de Enrique Banús Irusta y J. M. Gorostidi Munguía.

VERMUT, C. *Diamond Flash*. [Largometraje de cine]. España, Silvestre López, 2011.

VIZUETE, J. *El experimento*. Barcelona, Glénat, 2009.

WARE, C. *Building Stories*. Nueva York, Pantheon, 2012.

ŽIŽEK, S. *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona, Debate, 2006. Traducción de Ramon Vilà Vernis.

CuCoEstudio



Nuclearización de la infancia. La influencia nuclear en los cómics de Estados Unidos durante los años cuarenta y cincuenta

Nuclearisation of Childhood. Nuclear Influence in American Comics during the Forties and Fifties

CARLOS LLORENTE AGUILERA

Carlos Llorente Aguilera es licenciado en Psicología por la Universidad de La Laguna, máster en Ciencias de la Seguridad y Criminología por la Universidad Católica de Murcia y doctor en Historia Contemporánea por la Universidad Autónoma de Madrid. En la actualidad, se encuentra matriculado en el Programa de Doctorado en Periodismo de la Universidad Complutense de Madrid. Es autor de diversos artículos sobre historia y seguridad nuclear.

Fecha de recepción: 27 de julio de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 30 de septiembre de 2020

Resumen

El dominio de la energía nuclear por parte de Estados Unidos durante la II Guerra Mundial constituyó un hito sin parangón en la historia de la humanidad. Tras el fin de la contienda el elemento nuclear impregnó los más diversos e insospechados ámbitos de la vida. Una de las maneras en las que lo nuclear se abrió camino en el imaginario de la sociedad fue a través de los cómics infantiles que emplearon todas las variantes, reales o inventadas, atribuibles a la energía nuclear para lograr llegar a los corazones y mentes de los lectores más tiernos.

Palabras clave: Arma, Cómic, Estados Unidos, Nuclear, Superpoder.

Abstract

The dominance of nuclear energy by the United States during World War II was an unparalleled milestone in human history. After the end of the war, the nuclear element permeated the most diverse and unsuspected areas of life. One of the ways in which nuclear made its way into the imaginary of society was through children's comics that used all the variants, real or invented, attributable to nuclear energy to reach the hearts and minds of most tender readers.

Keywords: Comic, Nuclear, Superpower, United States, Weapon.

Cita bibliográfica

LLORENTE AGUILERA, C. «Nuclearización de la infancia. La influencia nuclear en los cómics de Estados Unidos durante los años cuarenta y cincuenta», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 110-127.

Introducción

El dominio de la energía nuclear por parte de Estados Unidos durante la II Guerra Mundial constituyó un trascendental hito de carácter científico, militar y económico dotado de unas proporciones no igualadas en el transcurso de la historia. La posibilidad de conseguir un arma de pequeñas proporciones dotada de un poder destructivo apenas concebible unos años antes y la sorprendente facilidad para conseguir transportarla al escenario de guerra y arrojarla sobre el enemigo en el corazón de sus ciudades, industrias, infraestructuras e instalaciones militares cambió de manera radical la manera de entender el arte de la guerra y la concepción que hasta ese momento se tenía del poderío militar como elemento de política, presión y defensa. La euforia vivida en el seno de la sociedad estadounidense de la época tras el conocimiento del bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki, y la subsiguiente y acelerada rendición de Japón, junto con la necesidad del país de enfrentarse a la nueva amenaza que significaba el creciente poder de la Unión Soviética, coadyuvaron al ascenso de la energía nuclear como panacea que podría propulsar a Estados Unidos en su nuevo papel de superpotencia. La magnitud de la empresa acometida para lograr el dominio sobre el proceso de fisión nuclear mediante el Proyecto Manhattan y la espectacularidad del rendimiento obtenido motivaron al gobierno estadounidense a perseverar en la tarea de impulsar, desarrollar y difundir la nueva tecnología, máxime cuando la Unión Soviética logró en 1949 el acceso a esta, con el fin de hacerse con un arsenal nuclear que asegurase al país su preponderancia en la escena internacional. No solo el gobierno del país se vio implicado en esta cruzada, ya que también la iniciativa privada se vio imbuida por el espíritu nuclear que impregnó los campos más variados de la existencia. Pronto, lo nuclear invadió todas las esferas de la vida pública y privada, consiguiendo hacerse un hueco en los ámbitos más insospechados, como pudieron ser la moda, la publicidad, los juguetes infantiles, las actividades de ocio o la hostelería. La infancia, como un objetivo más en esta campaña de promoción de las excelencias de lo nuclear, fue también abundantemente bombardeada, de forma que se emplearon a tal fin los medios más variados; entre ellos, la publicación de cómics fue uno de los más frecuentes y característicos durante el periodo de estudio de este artículo.

El cómic, como formato de historias cortas ilustradas, junto a las revistas de ciencia ficción, fue desde sus inicios un medio popular de entretenimiento y evasión con el que los más jóvenes podían acercarse a contenidos fantásticos o desconocidos que los alejaban momentáneamente de una realidad a menudo tediosa y falta de estimulación. Mención aparte hay que hacer a lo económico de este medio y a la sencillez de su acceso mediante la venta en los numerosos kioscos y librerías de la época, lo que, junto a la transmisión de estas publicaciones entre distintas generaciones de lectores, hicieron que este formato tuviera un gran impacto entre la infancia. Además, y como

elemento fundamental en esta cuestión, es necesario destacar que lo nuclear estaba precisamente revestido del carácter novedoso y sensacional que podía hacer fortuna entre el público infantil y, con este propósito en mente, fue profusamente empleado por instituciones y editoriales para hacer más atractivas las publicaciones de la época.

Lo nuclear ya había sido tenido en cuenta por diversos autores como elemento protagonista, o investido de cierta relevancia, en varias obras precursoras de ciencia ficción que aparecieron a principios del siglo xx y que de una manera sorprendentemente acertada anticiparon algunos temas que posteriormente ilustrarían las páginas de los cómics. Obras como *A Columbus of Space* de Garrett P. Seviss, *The Red Peril* del Capitán Sterner St. Paul Meek, *Solution Unsatisfactory* de Robert Heinlein, *Nerves* de Lester del Rey, *Deadline* de Cleve Cartmill o *The Paradise Crater* de Philip Wylie, todas escritas antes de los ataques nucleares sobre Japón, emplean el elemento nuclear como eficaz herramienta que atrae y repele al mismo tiempo al lector, apenas mostrándole el poder encerrado en unas hipotéticas armas aún desconocidas para la mayoría de la humanidad.

Una vez la noticia del exitoso empleo de las bombas nucleares sobre Japón llegó a la población estadounidense y al resto del mundo, mediante la difusión de la noticia en periódicos y otros medios de comunicación, lo nuclear permeó con rapidez en la floreciente industria del cómic y sus efectos no tardaron en dejarse sentir en el nacimiento de nuevos géneros o en la ampliación de los ya existentes. La posterior carrera armamentística entre Estados Unidos y la Unión Soviética, fundamentalmente la relacionada con las armas nucleares y los correspondientes vectores de proyección, no hizo sino contribuir a la implantación del elemento nuclear en las revistas infantiles objeto de este artículo, lo que será oportunamente expuesto en las páginas siguientes.

Objeto de estudio

Como ha quedado ya esbozado en los párrafos anteriores, el objeto de estudio de la presente investigación se circunscribe a la manifestación del poder nuclear en la publicación de cómics dirigidos principalmente a la población infantil, aunque con un amplio consumo por parte de otros sectores de edad, en Estados Unidos y durante las décadas de los años cuarenta y cincuenta. El estudio se centra en este país debido a su especial significado en el desarrollo de la tecnología nuclear, ya que fue el pionero y la potencia dominante en todos sus aspectos ya sean bélicos o de uso pacífico. La utilización de este segmento temporal se justifica por la irrupción del elemento nuclear en el año 1945 y la sucesión de otros acontecimientos relevantes, tales como el inicio de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética, la obtención del poder nuclear por parte de esta última y el dominio de la tecnología de fusión nuclear aplicada a la guerra por parte de las dos superpotencias. A tal fin, se formula la hipótesis de que existe una poderosa influencia del elemento nuclear en la cultura en el ámbito

espacial y temporal de este estudio, que se manifestó particularmente en la creación de un género nuevo dentro de las revistas infantiles denominadas genéricamente cómics, en el que ese factor nuclear es el absoluto protagonista.

Estado de la cuestión

La influencia del factor nuclear en los distintos medios de expresión cultural ha sido puesta de manifiesto por diversos autores con anterioridad, lo que da fe de la fuerza y del impacto que todo lo nuclear ha tenido en la vida, las costumbres, los conocimientos y las manifestaciones artísticas, tanto en Estados Unidos como en otros países. En un contexto amplio y general se encuentra la tesis de Andrew L. Bosse, presentada en 2013 y titulada *Our Friend the Atom? The Truman Administration and the Campaign to Sell the Peaceful Atom, 1945–1949*, en la que se analiza el trabajo de la Comisión para la Energía Atómica de Estados Unidos para hacer llegar a la población del país los aspectos pacíficos de la energía nuclear. Otra obra de gran enjundia es la tesis de Bradley J. Fest, presentada en 2013 y titulada *The Apocalypse Archive: American Literature and the Nuclear Bomb*, que expone el modo en el que la amenaza del conflicto nuclear ha modelado el desenvolvimiento de la literatura estadounidense en el siglo xx, surgiendo como figura icónica la imagen del apocalipsis nuclear. Otro destacado autor que ha tratado esta cuestión de manera detallada y minuciosa es Paul Brians, con diversos artículos y estudios relativos a la aparición del elemento nuclear en obras de ciencia ficción. La tesis de 2017 de Joshua Samuel Scott Cornett *Bombs, Bikinis, and Godzilla: America's Fear and Fascination of the Atomic Bomb as Evidenced Through Popular Media, 1946–1962*, tiene también cabida en el presente estudio ya que se centra en el análisis de los cambios emocionales experimentados en la población de Estados Unidos durante los años cuarenta y cincuenta tras la irrupción del arma nuclear. Finalmente, y ya dentro del panorama nacional, se encuentra el interesante y excelentemente bien documentado artículo de José Joaquín Rodríguez Moreno «La energía atómica vista a través de la cultura popular estadounidense: una aproximación», publicado en 2011, en el que se hace una presentación general de la influencia de la energía nuclear en las expresiones culturales que surgieron en Estados Unidos desde el comienzo del siglo xx hasta el año 2011.

Ya en el ámbito del cómic, Matthew Pustz editó en 2012 la interesante obra *Comic Books and American Cultural History*, en la que analiza la importancia del cómic como testigo y reflejo de la historia dentro del marco de la cultura estadounidense. En 2014 vio la luz *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*, de la mano de Annessa Ann Babic, en la que se desmenuza el papel jugado por los cómics en las sociedades como medio de enseñanza y entretenimiento. Kelly Elizabeth Shepherd analizó en su tesis de 2016 *Tales of the Atom!: An Analysis of Nuclear Discourage in Early Marvel Comics* la presencia del

factor nuclear en los cómics de la compañía Marvel, muchos de cuyos protagonistas estaban dotados de superpoderes gracias a la acción de la energía nuclear. También es digno de mención, por su enlace entre el cómic y el elemento nuclear, el artículo de 2007 «Cartooning and Nuclear Power: From Industry Advertising to Activist Uprising and Beyond», de Leonard Rifas, en el que se muestra la influencia de la energía nuclear en el cómic, tanto desde el punto de vista publicitario como desde el propagandístico antinuclear.

Aunque la producción relativa al objeto de estudio es amplia, no existe una obra que atienda específicamente a la influencia del factor nuclear en el cómic estadounidense en las decisivas y fecundas décadas de los años cuarenta y cincuenta, por lo que queda abierta la puerta al desarrollo de este artículo como medio de remediar esa situación y de aportar al cuerpo de conocimientos global un nuevo elemento que describa y analice este tema, y que sirva, además, de referencia para futuros investigadores e interesados en la materia.

Metodología

La metodología empleada en la presente investigación es fundamentalmente heurística, y se basa en la búsqueda y recopilación de fuentes documentales relacionadas con el objeto de estudio en las que aparezca el elemento nuclear. Tras esta primera fase, y en este caso en particular, procede realizar un examen de las fuentes obtenidas, principalmente de manera cualitativa, de modo que se obtenga un lecho de datos suficiente como para proseguir con el estudio con garantías de éxito. Finalmente se analizarán los resultados a fin de estar en condiciones de corroborar la hipótesis formulada y de llegar al final del proceso a un conocimiento profundo del objeto de estudio.

En este sentido, se hará un uso intensivo de los amplios repositorios de cómics históricos Grand Comics Database, Comic Book + y Digital Comic Museum, que ofrecen importantes colecciones de material convenientemente digitalizadas y al alcance de los interesados en la cuestión. También la base de datos Health Physics Historical Instrumentation Museum Collection, de la Oak Ridge Associated Universities, es de gran utilidad para el propósito de esta investigación, ya que incluye diversa información sobre distintas manifestaciones culturales en las que el elemento nuclear cobra especial relevancia. Otros recursos de especial significación son los constituidos por los sitios web de The Atomic Heritage Foundation y de The National Museum of Nuclear Science and History. Finalmente se emplearán otros recursos de carácter general con el fin de contextualizar adecuadamente el relato, como pueden ser los sitios web The National Security Archive de The George Washington University y The Nuclear Weapon Archive en los que se encuentra abundante información, bien recopilada y adecuadamente contrastada.

Descubrimiento y euforia

La imagen del hongo nuclear elevándose majestuosamente sobre el horizonte, alimentándose en su ascenso de las ruinas llameantes de un paisaje obliterado y extendiendo la destrucción a su alrededor, ya sea de forma inmediatamente constatable mediante el efecto de su onda expansiva o de las altas temperaturas generadas, o de una manera insidiosa mediante la lluvia radiactiva, forma parte del imaginario colectivo de la posguerra, de la Guerra Fría y de la actualidad, y su indudable poder de atracción ha sido puesto de manifiesto a través de una abundante producción cultural. Géneros tan dispares como el cine, la televisión, la literatura, la pintura o la música han sentido la influencia de lo nuclear en sus múltiples acepciones dejando constancia de la relevancia, del impacto, del significado y, sobre todo, de la trascendencia que esa imagen del hongo nuclear ha tenido, tiene y, presumiblemente, seguirá teniendo para las generaciones venideras.

Esta constatación del poder emanante de lo nuclear fue también aprovechada por las editoriales del pujante mundo del cómic de posguerra estadounidense para generar nuevos personajes y productos que pudieran ser acogidos con éxito entre el público infantil. El empleo de armas nucleares en los conflictos armados, los nuevos medios para hacer la guerra, la eclosión de la energía nuclear con fines de producción energética, el poder apenas intuido de la radiactividad y las dispares interpretaciones que de él se hicieron, la novedad, en definitiva, encerrada en el reciente dominio de la materia y de la energía y su dualidad encarnada en la posibilidad de alcanzar una destrucción inimaginable o de hacer el bien favoreciendo a la humanidad entera fueron poderosos acicates que hicieron bascular radicalmente la industria del cómic desde sus tradicionales posiciones hasta una nueva situación en la que lo nuclear adquiría un decidido protagonismo.

Una revisión exhaustiva de las publicaciones de la época permite encuadrar los esfuerzos realizados en tres categorías principales, a tenor del carácter protagonista del elemento nuclear. En primer lugar se encuentran los cómics protagonizados por héroes investidos de poderes excepcionales obtenidos gracias a la acción de la radiactividad, cuya principal actividad consiste en combatir el mal en sus múltiples encarnaciones. En una segunda categoría se pueden relacionar los cómics de carácter bélico, ambientados en diversos escenarios, en los que las armas nucleares tienen un papel destacado. En la tercera y última categoría pueden ubicarse los cómics de carácter educativo dedicados fundamentalmente a la difusión entre los más jóvenes de la energía nuclear, normalmente en su vertiente pacífica.

La influencia de lo nuclear en el mundo del cómic puede ser constatada además por el número de publicaciones en las que el protagonista era exclusivamente el factor nuclear o este aparecía en alguna de las historias incluidas en el interior de las publicaciones con el objeto de dotarlas de un mayor atractivo para los lectores debido a su

carácter de materia de actualidad. En este sentido, y dentro del periodo de estudio, puede apreciarse la relevancia de este hecho en las siguientes cifras en las que se incluye año y número de apariciones del término atómico o atómica (*atomic* en inglés) o nuclear en los cómics editados (tabla 1 y gráfico 1, elaboración propia):

Año	Atomic	Nuclear	Total	Año	Atomic	Nuclear	Total
1941	3	-	3	1951	40	2	42
1942	3	-	3	1952	22	2	24
1943	1	-	1	1953	57	4	61
1944	2	-	2	1954	34	5	39
1945	6	-	6	1955	33	1	34
1946	63	1	64	1956	20	1	21
1947	43	2	45	1957	35	4	39
1948	20	2	22	1958	31	3	34
1949	17	3	20	1959	33	10	43
1950	19	1	20	1960	30	4	34

FIG. 1. Apariciones de los términos *atomic* y *nuclear* en los cómics estadounidenses (1941-1960). Elaboración propia.

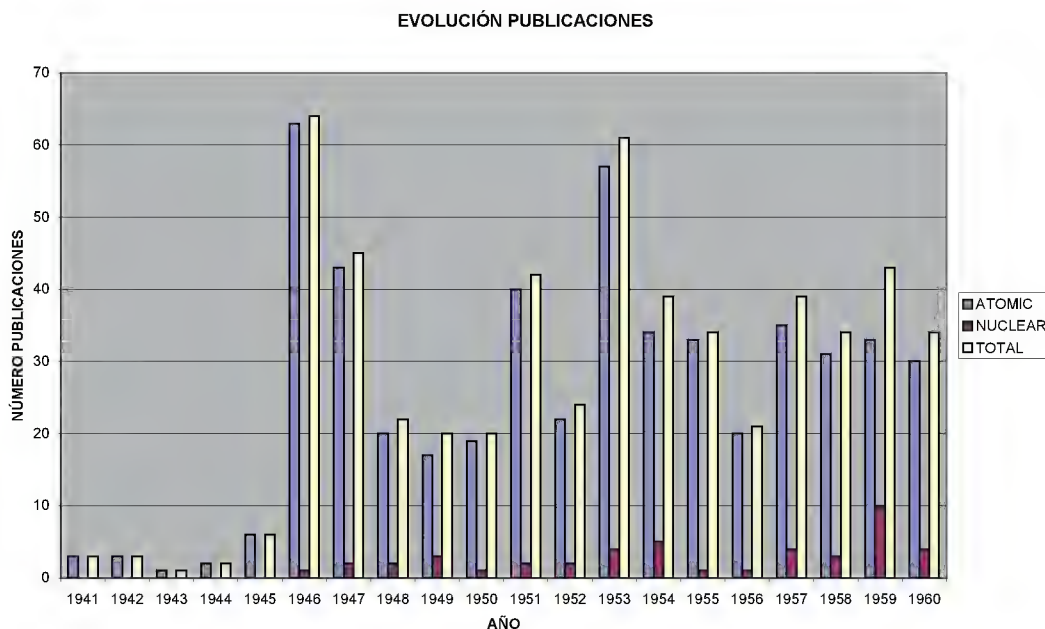


FIG. 2. Evolución del uso de los términos *atomic* y *nuclear* en los cómics estadounidenses (1941-1960). Elaboración propia.

En las anteriores figuras puede verse con claridad el impacto del factor nuclear en los cómics a partir de 1945, con un mantenimiento estable superior a las veinte apariciones de los términos *atomic* y *nuclear* en los cómics publicados en el periodo de estudio. Como es natural, las cifras son consistentes con la realidad de la que eran reflejo, de forma que es importante el número de publicaciones en 1946 y 1947, una vez las noticias de los bombardeos nucleares en Japón se difundieron y arraigaron en la sociedad; en 1951, año en el que se produjo el primer ensayo con un arma de fusión por parte de Estados Unidos; y en 1953, año en el que la Unión Soviética alcanzó también el dominio sobre la fusión nuclear con fines bélicos.

Superhéroes y radiación

Respecto a la primera de las categorías se hace necesario mencionar como hito trascendente, en primer lugar, la aparición en 1938 de Superman, que supuso el nacimiento de un nuevo género en el que héroes dotados de poderes excepcionales luchaban contra el mal en sus variadas acepciones, a semejanza de los caballeros de los relatos medievales. Entre la plétora de héroes nacidos tras la estela de Superman se encuentra una rica multiplicidad de caracteres que obtenían sus superpoderes con el concurso de la radiación emitida de los elementos nucleares, tales como el uranio o el plutonio. El impacto de muchos de estos superhéroes queda patente en su longevidad en las páginas de los cómics y en su constante actualización para adaptarse al paso de los años y de las modas. No resulta banal la cuestión de que un proceso como la radiactividad, que mantiene una relación tan estrecha con la muerte y la destrucción, haya sido conceptualmente mutado de modo que finalmente haya sido aceptado beatíficamente por la mayoría del público como una especie de maná dotado de la capacidad de proporcionar poderes singulares y milagrosos a aquel que lo consume. No cabe duda de que este asunto es únicamente una pequeña muestra de la expuesta dualidad de la que está dotado todo lo que envuelve al poder nuclear y a la radiactividad, consistente en un superlativo aspecto destructivo hasta alcanzar proporciones apocalípticas y otro pacífico relacionado con aplicaciones percibidas como cuasi sobrenaturales.

El precursor de los superhéroes nacidos de la radiactividad fue el n.º 19 de *Thrilling Comics*, publicado por Better Publications en agosto de 1941, en el que se encuentra la historia de The American Crusader, en la que el protagonista, el profesor Masters, irrumpe inadvertidamente en un laboratorio en el que se estaba procediendo a «machacar un átomo», lo que acaba otorgándole superpoderes que empleará para la defensa de la democracia. Este estrambótico origen será compartido por la miríada de superhéroes que surgirán en los años venideros.

Otro cómic precursor en el empleo del factor nuclear fue *Atomic Man*, aparecido por primera vez en el número de noviembre de 1945 de la revista *Headline Comics*, edita-

da por Prize. Este personaje recibía sus extraordinarios poderes tras sufrir una harto improbable serie de percances consecutivos, consistente en la ingesta de un vaso de agua pesada (ya de por sí radiactiva) en el que de manera accidental había caído una pequeña cantidad de uranio, con una posterior descarga de electricidad de alto voltaje que venía a completar la ecuación. Es notorio el hecho de que cualquiera de estos infortunios habría bastado para acabar con la vida de un ser humano pero, en esta particular y fantástica situación, tuvieron la inesperada consecuencia de transformar al protagonista en un ser nuevo, revitalizado con poderes sobrenaturales.

Otro superhéroe con una génesis similar al anterior fue *Atoman*, protagonista de dos cómics publicados a principios de 1946. En esta ocasión, Barry Dale, un científico inmerso en los trabajos del Proyecto Manhattan, era afectado por la radiación tras pasar varios años manipulando muestras de radio y uranio, adquiriendo los consabidos poderes ilimitados y convirtiéndose en Atoman. Valga como anécdota de la peculiar manera de entender la radiactividad por parte de las editoriales de estos cómics la explicación dada por el propio protagonista a los poderes recibidos, en la que exhibía como ejemplo a Marie Curie, descubridora del radio y el polonio, aunque bien sabido es que en el caso de la dos veces Premio Nobel la radiación no la convirtió en una superheroína, sino que acabó precozmente con su vida.

Un último exponente de esta categoría es *Atomic Thunderbolt*, con un solo número publicado en 1946 por Regor Company, y que pone al día la historia de Frankenstein, incluyendo en este caso a un científico dispuesto a transmutar la materia mediante un experimento con elementos nucleares, que tiene la peculiaridad de transformar a un sujeto dejado de lado por la sociedad en un superhéroe dotado de una increíble fuerza.

Los poderosos efectos atribuidos a la radiación traspasaban todas las fronteras conocidas y muy pronto aparecieron nuevos superhéroes en el reino animal. El primero de ellos fue *Atomic Mouse*, publicado por Charlton Comics desde 1953 hasta 1963, cuyo protagonista es un ratón investido de superpoderes gracias a la oportuna ingesta de píldoras con un importante contenido de uranio, dedicando sus esfuerzos, a semejanza de sus iguales entre los seres humanos, a mantener el orden y la ley. Otro personaje de similares características es *Atomic Rabbit*, también de Charlton Comics y publicado entre 1955 y 1958, y en el que el personaje principal es un conejo dotado de poderes gracias a la ingesta de zanahorias con uranio. Un personaje similar fue *Atomic Bunny*, sucesor del anterior superconejo, igualmente de Charlton Comics y publicado entre 1958 y 1959. *Atom the Cat*, publicado por la misma editorial entre 1957 y 1959, trata de un gato dotado de superpoderes, como es natural, tras ser irradiado por la acción de un reactor nuclear en el que unos científicos, según explican en una de las viñetas, no estaban únicamente procediendo a la fisión de los núcleos de elementos tales como el uranio y el plutonio, sino que habían traspasado las fronteras de la ciencia al «pulverizarlos».

Además de los personajes citados, muchos otros superhéroes se vieron envueltos en situaciones en las que debían enfrentarse a oponentes que pretendían emplear armas nucleares para llevar a cabo sus fechorías, como fue el caso del Capitán América en «Mystery of the Atomic Boomerang», publicado por Marvel en 1945 en el n.º 51 de *Captain America*, Robin en «The Stolen Atom Bomb», publicado por DC en 1947 en el n.º 69 de *Star Spangled Comics*, Superman en «A Superman of Doom!», publicado por DC en 1948 en el n.º 124 de *Action Comics*, la Familia Marvel en «The Marvel Family Fights the Atomic Crimes!», publicado por Fawcett en 1952 en el n.º 76 de *The Marvel Family* o Batman en «Menace of the Atomic Man!» publicado por DC en 1960 en el n.º 280 de *Detective Comics*.

El arma nuclear

En la segunda de las categorías expuestas se encuentran los cómics en los que las armas nucleares adquieren el papel protagonista, con dos vertientes, la bélica y la delictiva. Respecto a la primera de estas vertientes, ya antes de la irrupción del arma nuclear en la II Guerra Mundial los cómics estadounidenses contenían historias ambientadas en la contienda, en las que se trasladaban las victorias y hazañas de las fuerzas armadas de Estados Unidos a los más pequeños, con exponentes tales como *Air Fighters Comics*, publicado por Hillman entre 1941 y 1945, *Captain Aero Comics*, publicado por Holyoke entre 1942 y 1943, o *The American Airforces*, publicado por Magazine Enterprises entre 1944 y 1945. Respecto al elemento nuclear, y al igual que ocurriera con los relatos de ciencia ficción expuestos en el apartado correspondiente a la introducción, los cómics adelantaron a sus lectores lo que estaba por llegar y en diversas publicaciones se encuentran muestras que anticipan las armas nucleares y la radiactividad. Un ejemplo de esto es el n.º 11 de *Target Comics*, publicado por Novelty Press en una fecha tan temprana como diciembre de 1940, en el que se incluye la historia de Lucky Byrd titulada «The Atomic Bomb», en la que los enemigos de Estados Unidos, denominados Zorians, anuncian que van a llevar a cabo diversos ensayos con bombas atómicas que finalmente resultan ser un engaño. La capacidad de anticipación del poder de lo atómico resulta clara en esta historia, ya que la esencia del argumento era la explosión de una pequeña bomba con un inimaginable poder destructivo, algo que en 1945 pasaría tristemente de la ficción a la realidad.

Otra historia con poder de anticipación fue el relato de Wings Wendall, aparecido en el n.º 31 de *Smash Comics*, publicado por Quality en febrero de 1942, tan solo dos meses después del ataque japonés a Pearl Harbor, en el que se detalla el plan de un enemigo imaginario de Estados Unidos, «la amenaza roja», personificado en individuos con rasgos orientales que pretenden destruir Washington mediante el empleo de una bomba atómica. Otro ejemplo lo constituye la historia de Jun-Gal, la diosa blanca de la tribu de los Tagomas, en África, aparecida en el n.º 2 de *Blazing Comics*, publicado por Rewl Publications Inc. en julio de 1944, en la que se relata la incursión

de las tropas alemanas para hacerse con una cantidad del elemento radio, necesario para la fabricación de un arma denominada «alterador atómico». Este relato de fantasía no estaba demasiado alejado de la realidad, ya que la Alemania nazi acumuló grandes cantidades de uranio, que fueron descubiertas por las tropas estadounidenses en 1944, y que estaban destinadas al primitivo programa nuclear alemán.

Tras el fin de la contienda mundial la presencia de lo nuclear en los cómics se hace arrolladora. La pionera en este aspecto es *The Secret Voice*, publicada por American Features Syndicate en 1945, en la que se ofrece a los lectores una curiosa historia sobre un microscópico insecto cuya principal ocupación es la de enviar las ideas apropiadas a la mente de los líderes y combatientes de Estados Unidos para que puedan triunfar en la II Guerra Mundial. Una de esas ideas es, como no podía ser de otra manera, la que ayuda a los científicos a finalizar sus trabajos sobre la bomba nuclear que acabará con la rendición de Japón.

Ya en 1952, apareció en los kioscos *Atomic War*, publicado por Ace Comics hasta 1953, coincidiendo con el conflicto armado en la península coreana, en el que se presentaba un enfrentamiento entre los bloques liderados por Estados Unidos y la Unión Soviética con el crudo empleo de armas nucleares. Estos cómics llevaban un aclarador antetítulo que rezaba «Solo una América fuerte puede prevenir la guerra atómica», complementado por la publicidad de su interior en la que se animaba a los lectores a la compra de Bonos de Defensa del Gobierno de Estados Unidos como forma de colaborar con el esfuerzo de guerra. Otra publicación es *Atom-Age Combat*, publicada por St. John Publications entre 1952 y 1953, en la que se presentaban diversas historias con el mismo enfrentamiento nuclear entre bloques. *Atomic Attack*, de Youthful Magazines y publicado en 1953, mostraba la misma ambientación en la que no faltaban las ubicuas y espectaculares explosiones nucleares.

Commander Battle and the Atomic Sub, publicado por American Comics Group en 1954, se apartaba de la línea establecida en los cómics anteriormente expuestos y la acción era protagonizada por un submarino nuclear, cuyos adversarios eran seres dotados de superpoderes, que además contaban con platillos volantes para su propósito de dominar la Tierra. En este caso, la novedad del cómic consiste en la inclusión de la recientemente descubierta propulsión nuclear, ya que el primer submarino nuclear de Estados Unidos, el Nautilus, había sido botado precisamente ese año de 1954.

En cuanto a la vertiente protagonizada por delincuentes que emplean el elemento nuclear para dar mayor realce a sus fechorías, en el verano de 1946 salió a la venta el n.º 4 de *Atomic Comics* en el que se incluye la historia «The Atomic Blondshell», protagonizada por la audaz reportera Lucky Wings, que se encarga de desbaratar un complot del hampa en el que tiene un papel destacado la energía nuclear. En diciembre de 1946 Quality Comic Group publicó el n.º 68 de *Smash Comics* con una historia

en la que el protagonismo lo tienen unas armas nucleares en forma de dados. En junio de 1947 salió a la venta el n.º 22 de *America's Best Comics*, publicado por Pines, en el que se podía encontrar la historia de The Black Terror, un justiciero que se encargaba de desbaratar los planes de John Reece, un delincuente que pretendía construir una plataforma volante con capacidad de arrojar bombas nucleares sobre las principales ciudades de la Tierra. También la compañía Disney sintió la influencia de lo nuclear, y publicó en 1947 una breve historia denominada *Donald's Duck Atom Bomb*, que podía encontrarse en el interior de las cajas de cereales Cheerios, y en la que el Pato Donald inventa una bomba nuclear cuyo principal efecto es el de causar alopecia entre los personajes cercanos, y cuya fórmula es robada por un científico extranjero que pretende huir a su país con el secreto entre sus manos.

La vertiente educativa

Ya en relación a la tercera de las categorías expuestas, la referente a los cómics editados con propósitos educativos y de difusión de la ciencia nuclear, es necesario expresar que estas publicaciones fueron en muchas ocasiones patrocinadas por la industria nuclear o desde el gobierno de Estados Unidos a fin de publicitar la vertiente pacífica de la energía nuclear y separarla convenientemente de su aplicación bélica. La publicación pionera en esta categoría fue *Science Comics*, de Ace Magazines, cuyo n.º 1 vio la luz en enero de 1946, y que trata, a través de historias cortas, diversas cuestiones científicas. La primera de ellas es la dedicada a los orígenes de las primeras bombas nucleares. En marzo de 1946 apareció el n.º 1 de *Marvels of Science*, de la mano de Charlton Publications, en la que se incluían diversos relatos de distinto calado, destacando la historia de la evasión del científico danés Niels Bohr, pionero en las investigaciones que derivaron en la fabricación del arma nuclear, para escapar de las garras del nazismo en Europa. También en marzo de 1946 vio la luz el n.º 29 de *Real Life Comics*, publicado por Nedor Publishing Company, en el que aparece una historia similar a la anterior en la que se relatan los orígenes del arma nuclear y la implicación de los científicos huidos de Europa, entre los que se encontraba el mencionado Niels Bohr. En abril de este mismo año apareció el n.º 2 de la revista *Marvels of Science*, editada por Charlton Publications, que dedicaba varias de sus páginas a la energía nuclear y a sus posibles aplicaciones en el futuro. Igualmente en 1946 fue publicada por George W. Dougherty Publishing Company *Future World*, cuyo número de verano incluía una amena y coloridamente ilustrada explicación sobre el funcionamiento de la energía nuclear.

En el segmento de publicaciones enteramente dedicadas a la cuestión nuclear se encuentra *Adventures inside the Atom*, editada en 1948 por la General Electric Company a instancias de la Comisión para la Energía Atómica de Estados Unidos, en la que se hacía un recorrido histórico de los hitos que condujeron al descubrimiento de la energía nuclear. La separación de los dos aspectos de la energía nuclear es clara en este

cómic, ya que no se hace mención a las armas nucleares ni hay llamativas ilustraciones protagonizadas por el hongo nuclear, y se pasa además de puntillas por el desarrollo del Proyecto Manhattan.

Otro cómic dotado de singular relevancia en esta categoría es *Dagwood Splits the Atom*, publicado por la agencia de prensa King Features Syndicate en 1949, en la que se desentrañan y muestran a los más jóvenes los misterios alojados en el interior del átomo mediante la combinación de viñetas y textos complementarios. Además, cuenta con la participación de relevantes personajes de la compañía, tales como Popeye el marino y el mago Mandrake. La publicación incluye un cuestionario para evaluar de manera amena los conocimientos adquiridos tras la lectura y, al igual que ocurría en *Adventures inside the Atom*, las referencias al aspecto bélico de la energía nuclear no aparecen, a excepción de una oblicua mención en las páginas veinticinco y veintiséis. Este cómic fue apadrinado por el General Leslie Groves, director del Proyecto Manhattan, que escribió el prólogo, en el cual mostraba su esperanza de que los jóvenes lectores fueran estimulados por la lectura de la publicación para que perseveraran por la senda del conocimiento en pos de la paz mundial.

Otro cómic más editado con fines educacionales fue el número de septiembre de 1953 de *Picture Parade*, en el que se relatan las aventuras atómicas de Andy, un niño, y su perro Spot, habitantes de Middletown, en el Estado de Nevada, tan solo a treinta millas del lugar en el que se llevan a cabo los ensayos nucleares. Al comienzo de la historia el perro se interna en la zona en la que se va a ensayar un arma nuclear y el niño vuelve a casa desconsolado y pensando en la maligna naturaleza de los átomos que acabará con la vida de su mascota. Varias visitas del niño acompañado por su padre al hospital en el que su madre está recibiendo radioterapia y a diversos centros de investigación sirven para dar paso a sucesivas explicaciones sobre los beneficios de la energía nuclear que muestran su vertiente pacífica (para tranquilidad de los lectores es conveniente indicar que el perro aparece sano y salvo al final de la historia). En este cómic se incluían además un test y un crucigrama para probar los conocimientos de los jóvenes lectores sobre la energía nuclear.

Ya en 1955 se reeditó *Adventures inside the Atom*, con el título simplificado de *Inside the Atom*, de modo que se procedía a su actualización y a una mejora de las ilustraciones. Dos años después, en 1957 M. Philip Copp. publicó *The Atomic Revolution*, un cómic con un carácter realmente innovador, debido a la extraordinaria calidad de sus viñetas y la fundamentación científica de los textos, en el que se detalla la historia de la energía nuclear y se exponen sus aplicaciones de modo instructivo. Finalmente, en *The Mighty Atom*, cómic publicado en 1959 por Whitman en 1959, se encuentra detallada la historia de la electricidad desde sus comienzos hasta la llegada de la energía nuclear, contándose para este menester con la colaboración de la mascota publicitaria de la industria eléctrica estadounidense de la época, Reddy Kilowatt.

En este apartado dedicado a los cómics de carácter didáctico es necesario mencionar aquellas publicaciones dedicadas a concienciar y formar a la población civil sobre el modo en el que debía reaccionar en caso de ataques con armas nucleares, una posibilidad real una vez la Unión Soviética adquirió la capacidad de proyectar sus armas nucleares sobre territorio estadounidense. De este modo, en 1951 apareció *If an A-Bomb Falls*, de la mano del Departamento de Defensa Civil del Estado de Delaware, que recogía en un formato fácilmente accesible a los más jóvenes los consejos básicos necesarios para sobrevivir a un ataque nuclear. Del mismo tenor era el cómic *Bert the Turtle Says Duck and Cover*, cuyo principal personaje era la tortuga Bert, protagonista además de la campaña de gran difusión en formato de dibujos animados «Duck and Cover» de 1951 y 1952, de la Administración Federal de Defensa Civil, que tenía el objetivo de mostrar a los niños la manera de proceder en caso de ataque nuclear. Una obra más en esta categoría la constituye *The H-Bomb and You*, publicado en esta ocasión en 1955 por la Agencia de Defensa Civil del Estado de Maryland, en la que en un formato similar al de *If an A-Bomb Falls* se alerta a los más jóvenes sobre la manera de proceder, teniendo en este caso en cuenta la mayor potencia de las armas termonucleares o de fusión. Por último en esta categoría, en 1957 y de la mano de Graphic Information Service, vio la luz *Operation Survival*, un cómic orientado a mostrar a los más jóvenes los fundamentos de la defensa civil en caso de desastres, en el que tiene un papel destacado la protección ante ataques nucleares, y en el que se incluyen, como en otras publicaciones similares, un cuestionario y un crucigrama para evaluar los conocimientos adquiridos tras la lectura.

Finalmente, y en un formato que puede encontrarse a medio camino entre el cómic y el cuento, apareció en 1956 de la mano de Walt Disney *Our Friend the Atom*, magna publicación en la que se detalla la historia de la energía hasta llegar a la aparición y desarrollo de la nuclear, exponiéndose las múltiples aplicaciones pacíficas de esta última y el beneficio que suponían para el bienestar de la humanidad. Esta obra contó con la colaboración del físico Heinz Haber, que se ocupó de los textos, y de una veintena de ilustradores de la factoría Disney, que dejaron su singular impronta en los dibujos que jalonan la publicación.

Conclusiones

Tras el estudio realizado, parece oportuno ofrecer las siguientes conclusiones, que vienen en última instancia a corroborar la hipótesis que fue inicialmente formulada. Tal y como ha quedado expuesto en los apartados precedentes, la violenta irrupción de la energía nuclear en el epílogo de la II Guerra Mundial en forma de ataque decisivo sobre Hiroshima y Nagasaki supuso un elemento de inspiración e influencia en el mundo de la cultura de posguerra y años sucesivos, y esto se dejó sentir de manera inequívoca y palpable en los cómics en los que la presencia de ese factor era prácticamente nula hasta ese momento.

La aparición de tres nuevos géneros de publicaciones centrados principalmente en los superhéroes emergidos de la radiación, en el conflicto nuclear y en la difusión tanto de los beneficios de la energía nuclear como de la manera de protegerse contra su uso perverso (siempre por parte del enemigo) fue la principal manifestación de esa influencia nuclear que adquirió tintes de protagonismo absoluto en publicaciones monográficas y que además alcanzó a personajes, editoriales y revistas ya consolidadas que se impregnaron del espíritu de la época para atraer a un público más numeroso hasta sus páginas. Este espíritu alcanzó tales cotas de paroxismo que tuvo incluso el extraño efecto de obviar, en el caso de los superhéroes expuestos en este estudio, los perniciosos efectos provenientes de la radiactividad transformándolos en fuente inagotable de poder y de salud, lo que decididamente contribuyó a imprimir un marcado carácter a estos personajes que los hizo más atractivos a ojos de los ávidos consumidores infantiles. Es además relevante la implicación de instituciones públicas y privadas en la promoción de la vertiente educativa de los beneficios de la energía nuclear precisamente en dos momentos clave de este periodo, situados uno en los comienzos de andadura de la incipiente industria nuclear y en la necesidad de hacer llegar a la sociedad la importancia de este nuevo tipo de energía, y el otro en el apremio por concienciar de manera eficaz e indeleble a la población de las medidas que debía adoptar para protegerse de un eventual ataque nuclear una vez se produjo la eclosión del enfrentamiento larvado entre Estados Unidos y la Unión Soviética y la posibilidad de un conflicto nuclear generalizado pareció cierta e inevitable.

Puede afirmarse, además, que esta influencia se mantuvo estable durante el periodo de estudio, sin mostrar síntomas de agotamiento, y generando nuevos personajes y situaciones en las que el elemento nuclear seguía estando presente de una manera notable, lo que viene a constatar la decidida importancia y la persistente vigencia del mismo. En definitiva, para finalizar con esta disertación y a tenor de los datos que anteceden, resulta oportuno concluir que la aparición de la energía nuclear en sus acepciones bélica y pacífica, y su consiguiente irrupción en la vida social influyeron de manera significativa en las manifestaciones culturales del periodo de estudio, lo que es especialmente relevante en el objeto de atención del presente artículo, los cómics dirigidos al público infantil.

BIBLIOGRAFÍA

BABIC, V. A. (coord.). *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Plymouth, Fairleigh Dickinson University Press, 2014.

BOSSE, A. L. *Our Friend the Atom? The Truman Administration and the Campaign to Sell the Peaceful Atom, 1945-1949* [tesis doctoral]. Chico, California State University, 2013. Disponible en: http://csuchico-dspace.calstate.edu/handle/10211.3/10211.4_611

FEST, B. J. *The Apocalypse Archive: American Literature and the Nuclear Bomb* [tesis doctoral]. Pittsburgh, University of Pittsburgh, 2013. Disponible en: <http://d-scholarship.pitt.edu/18329/>

PUSTZ, M. (coord.). *Comic Books and American Cultural History*. Nueva York. Continuum International Publishing Group, 2012.

RIFAS, L. «Cartooning and Nuclear Power: From Industry Advertising to Activist Uprising and Beyond», en *PS: Political Science & Politics* n.º 2, 40, online, Cambridge University Press, 2007, pp. 255-260.

RODRÍGUEZ MORENO, J. J. «La energía atómica vista a través de la cultura popular estadounidense: una aproximación», en *Investigaciones Históricas* n.º 31, Universidad de Valladolid, 2011, pp. 165-200.

SCOTT CORNETT, J. S. *Bombs, Bikinis, and Godzilla: America's Fear and Fascination of the Atomic Bomb as Evidenced Through Popular Media, 1946-1962* [tesis doctoral]. Richmond, Eastern Kentucky University, 2017. Disponible en: <https://encompass.eku.edu/etd/480/>

SHEPHERD, K. E. *Tales of the Atom!: An Analysis of Nuclear Discourage in Early Marvel Comics* [tesis doctoral]. Columbia, University of South Carolina, 2016. Disponible en: https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/80/

RECURSOS WEB

Comic Book +. Disponible en: <https://comicbookplus.com/>

Digital Comic Museum. Disponible en: <https://digitalcomicmuseum.com/>

Grand Comics Database. Disponible en: <https://www.comics.org/>

Nota: Todos los cómics citados en el presente artículo pueden ser consultados en los anteriores sitios web.

Health Physics Historical Instrumentation Museum Collection. Disponible en: <https://www.ornl.gov/health-physics/museum.html>

The Atomic Heritage Foundation. Disponible en: <https://www.atomicheritage.org/>

The National Museum of Nuclear Science and History. Disponible en: <https://www.nuclearmuseum.org/>

The National Security Archive. Disponible en: <https://nsarchive.gwu.edu/>

The Nuclear Weapon Archive. Disponible en: <https://nuclearweaponarchive.org/>

The Web Site of Professor Paul Brians. Disponible en: <https://brians.wsu.edu/>



Un mártir extraordinario. El caso de Nagisa Kaworu en *Shin Seiki Evangelion*

An Extraordinary Martyr. The Case of Nagisa Kaworu in Shin Seiki Evangelion

ROBERTO JESÚS SAYAR

Universidad de Buenos Aires
Universidad de Morón
Universidad Nacional de La Plata

Roberto J. Sayar (Haedo, Argentina, 1985) es licenciado y profesor secundario y superior en Letras de la Facultad de Filosofía y Letras — UBA; diplomado universitario en Asuntos Docentes por la Universidad de Morón y maestrando (en curso) en Literaturas Comparadas de la FaHCE — UNLP. Ha publicado varios capítulos de libros, una traducción y diez artículos sobre temas de su especialidad, que giran, por un lado, en torno al eje de la exégesis bíblica en la serie de textos de los Macabeos y por el otro en las relaciones que pueden rastrearse entre el mundo clásico y la producción cultural japonesa.

Fecha de recepción: 22 de abril de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 6 de noviembre de 2020

Resumen

A partir de las nociones del «ángel» como potencia intermediadora de la voluntad divina hacia los humanos y los tópicos de las primeras figuras de mártires que nos ofrece la literatura apócrifa (particularmente *IV Macabeos*) será el propósito de este trabajo identificar en el personaje Nagisa Kaworu de la serie televisiva e historietística *Shin Seiki Evangelion* la adscripción a una y otra categorías como componentes fundamentales e indivisibles de su naturaleza, pues estas serían las que permitirían la adecuada comprensión de los discutidos momentos finales de dichas obras, que pecarían —según algunos— de una aparente e infundada oscuridad.

Palabras clave: Ángel, Evangelion, IV Macabeos, mártir, *mass media*.

Abstract

In light of the notions of the «angel» as an intermediary power of divine will towards humans and the topics of the first martyr figures that are brought to us by apocryphal literature (particularly by *IV Maccabees*), it will be this work's purpose to identify in Nagisa Kaworu, character of TV and comic series *Shin Seiki Evangelion*, its adscription to one and another categories as fundamental and undivided aspects of his nature, because such will allow the adequate understanding of the so debated final moments of these works, that —according to some people— would seem to be apparently and unjustifiably too dark.

Keywords: Angel, Evangelion, IV Maccabees, martyr, mass media.

Cita bibliográfica

SAYAR, R. J. «Un mártir extraordinario. El caso de Nagisa Kaworu en *Shin Seiki Evangelion*», », en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 128-151.

Introducción

¿Cómo aferrar lo inaferrable? ¿Cómo comprender lo incomprensible? Estas dos preguntas, cuyas respuestas distan sobremanera de rozar siquiera la sencillez, fueron las que seguramente se plantearon los pueblos antiguos a la hora de intentar comprender los fenómenos que se producían continuamente a su alrededor, sobre todo los naturales. Es decir, aquellos para los que, al menos de primera mano, no existía una explicación causal coherente, de no ser por la presencia de potencias superadoras de la capacidad humana que los controlaran. De esta forma, saber que estas tenían efectiva injerencia sobre hechos inalcanzables permitió además pensar que podían tener un papel en el devenir cotidiano puesto que, de no ser por su beneplácito, de una u otra forma nada existiría, dado que todo resulta inferior a dichas fuerzas, que ya a esta altura podremos calificar como *divinas* o al menos de naturaleza similar. Si, además, por otro lado, es lógico pensar que cada grupo humano posee y desarrolla su propia manera de ver el mundo que los rodea, en consecuencia, también será deducible que el ordenamiento, la forma y los alcances de estas fuerzas numinosas¹ sean diferentes y penetren de maneras diversas la existencia, según el pueblo del que hablemos.

Ahora bien, si la pregunta se centrara en el modo en que podían explicarse o racionalizarse las calamidades que se sucedían cotidianamente, ya naturales, ya producto de su vida en sociedad con otros humanos, la situación puede tornarse insostenible. Efectivamente, las respuestas tentativas a esta pregunta exceden con mucho los límites de este trabajo. Por lo que nos limitaremos a decir que —circunscribiéndonos a una visión eurocéntrica— la paulatina identificación de Dios con la idea del Bien sumía a los pueblos en un atolladero metafísico y práctico, puesto que semejante asociación implicaría la imposibilidad de adosar aquellos sucesos de claro signo negativo a una entidad cuya ontología —de forma extremadamente simplificada— denota la asociación con una positividad extremadamente inalcanzable en su infinita perfección. La equivalencia entre estas dos ideas —la de la divinidad y la inmanencia de la suma de las virtudes en su sacra persona— implicó necesariamente que el concepto de «mal» y todos los elementos asociados a él habrían de penetrar en el mundo gracias a potencias del mismo tenor pero de distinto signo; esto es, divinidades indeterminadas que sin llegar a ser reconocidas como dioses, puesto que no son benéficas, tuvieran la posibilidad de ocupar el lugar de ellos y, en consecuencia, afectar de una manera similar la vida del hombre. De modo directamente proporcional, cuanto más fuertes

¹ OTTO, R. *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid, Alianza, 1998, pp. 198-203.

se consideraran estas potencias metafísicas, tendían a verse más alejadas de la cotidianidad mundana. Por lo que un número insondable de seres intermedios fue creado para llenar ese espacio entre el Alto Cielo (o el Averno) y la secularidad terrena. De este modo, el transmitir o ejecutar las órdenes de las entidades divinizadas devino la función primigenia de las diferentes clases de *dáimones*, pensados para suplir este vacío categorial de forma tal que el mundo se fue llenando de ellos. El hombre, necesitado de esta intermediación, fue brindándoles con el tiempo tantas especificidades que culminarían formando una verdadera burocracia celeste.²

¿Es posible pensar en una «angelología» oriental? Occidente, los *mass media* y el choque cultural

Metafísicas orientales

En principio, resulta preciso aclarar que un ordenamiento semejante no solo se aplicará al ámbito mediterráneo, sino que serán todas las religiones —con mayor o menor intensidad, cualquiera fuera su grado de complejidad u organización— quienes harán aparecer en sus panteones figuras mediadoras entre los dioses y los hombres con la finalidad de que los designios de los primeros sean cumplidos por los segundos o bien que los ruegos del mundo terreno lleguen a oídos del mundo divino.

Dentro de las que parecerían no admitirlo en atención a su abierto y claro politeísmo, el *shintō* no es la excepción. Pues, a pesar de su marcado carácter animista, posee una clara jerarquía en la que los dioses del cielo, en un tiempo primigenio, hicieron entrega de ciertos lugares a deidades de la tierra quienes, a su vez, debían obediencia y respeto a sus equivalentes celestiales.³ La situación subsiguiente, según la que podría plantearse una verdadera topología divina, implicará sobre todo que cada región, elemento o situación de la vida diaria pueda vincularse con el representante de Amaterasu —la diosa solar, cabeza de todo el panteón— pasando necesariamente por todos los estados intermedios en pos de lograr siquiera acercarse a semejante divinidad. La persona imperial, receptáculo de la tradición divina en tanto parte del tronco familiar sagrado, en este contexto, se verá reducida a su faceta «mágica»⁴ puesto que el ritual de

² Cfr. las afirmaciones de PÉREZ JIMÉNEZ, A. y CRUZ ANDREOTTI, G. (eds.). *Seres intermedios. Ángeles, Demonios y Genios en el Mundo Mediterráneo*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2000, p. 3.

³ BREEN, J. y TEEUWEN, M. *A New History of Shinto*. Chichester, Wiley-Blackwell, 2010, p. 27. Lo mismo sostienen los editores castellanos de *Kojiki*, libro que narra los orígenes y el desarrollo del Japón como unidad étnica, política y religiosa. Rubio y Moratalla afirman que esto se hizo para imbricar a todos los clanes dominantes de la política nipona dentro de una historia sagrada que legitimara el naciente poder político del joven estado japonés. En RUBIO, C. y MORATALLA, R. T., «Introducción», en OO NO YASUMARO (comp.). *Kojiki*, Madrid, Trotta, 2008, p. 18-19.

⁴ FERRETTI, V. «Emperor Reigen and the Change in Court-Bakufu Relations since the Tenna to the Kyōtō Era», en *East and West*, n.º 1/2 (1996), pp. 167-68.

la corte se convertirá gradualmente en el modelo de adoración para todas y cada una de las Ocho Millones de Deidades.⁵ Ambos, reuniendo en sus esfuerzos las corrientes binarias del Tao, tan valoradas por la literatura china y las lógicas confucianas que constituyeron los textos fundantes, conformarán una simbología lo suficientemente fuerte que será considerada inamovible. La maniobra, de este modo, implicará colocar en una primacía indiscutida a la familia del Sol y relegar a los dioses relacionados con ella (que podrían ser potencialmente peligrosos) a una situación claramente desventajosa. No solamente mediante derrotas en combates abiertos plagados de simbolismos chamánico-mágicos,⁶ sino también a través de elementos desacralizados que declaran intrínsecamente su condición subordinada. Así, su importancia será gravemente disminuida en pos de la carga fuertemente negativa que poseen ambos elementos y se podrá aprovechar totalmente la lógica parental típica del orden social chino,⁷ tanto por la familia gubernamental como por todos aquellos clanes que buscan arrebatárle de manera legítima ese sitio preeminente.

Además, el hecho de que este conjunto de creencias se caracterice no solo por poseer una serie de divinidades que se manifiestan con preferencia en elementos de la naturaleza, sino también por no implicar necesariamente ningún código ético-moral al cual adscribirse, ciertamente ayuda a que el fenómeno religioso en el Japón goce de una penetración particular. Ahora bien, la vinculación de la sociedad con una corriente de pensamiento sacro determinado no acaba en este punto, ya que es posible entender los entrecruzamientos que se dan entre el culto tradicional y aquellas creencias que le son más usuales (como el budismo, el propio confucianismo o el taoísmo), de manera similar a la existencia de los miles de dioses del *shinto* con respecto a la deidad solar. Es decir: que las diferentes manifestaciones metafísico-religiosas vendrán a completar los intersticios que el «camino de los dioses» haya dejado —intencional o involuntariamente— en el entramado de creencias de la nación. Es en este particular contexto que el cristianismo llega a convertirse en otro camino diverso para pensar la intermedialidad entre el hombre y el Cielo.

La inserción del cristianismo

En efecto, desde la inserción de este credo de manos de misioneros jesuitas comandados por Francisco Javier (1549), la fe de Cristo ha sido una presencia constante e inconsciente en la sociedad nipona de modo que su simbología ha llegado a adquirir un estatus místico y sobre todo simbólico cuasi equivalente al que ostenta el culto de

⁵ TEEUWEN, M. y SCHIED, B. «Tracing Shinto in the History of Kami Worship», en *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 29/3-4 (2002), p. 205.

⁶ Cfr. NAUMANN, N. *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona, Herder, 1999, p.138-139.

⁷ Cfr. LEVI, J. *Los funcionarios divinos. Política, despotismo y mística en la China antigua*. Madrid, Alianza, 1991, p. 20-21.

los *kami*. El punto nodal de esta recepción se concentrará en la existencia de la deidad única y lo que implica esta singularidad en el ordenamiento y el devenir de la vida. El camino que escogió el cristianismo para resaltar este punto, poco después de la partida de los primeros evangelizadores, fue específicamente «adecuarse (*accomodatio*) a la cultura nativa y [...] sin destruir nada de ella, trasplantar en la cúspide de esa cultura la superior cultura cristiana».⁸ Así, la concepción de una vida ultraterrena diversa a la planteada por las corrientes budistas desplegadas en el archipiélago será un rasgo de particular importancia para lograr que la nueva fe pudiera insertarse exitosamente entre los numerosos caminos ya citados que ligaban al hombre con sus dioses. La variable celestial adquirirá, en consecuencia, una profundidad esencial dentro de un ecosistema religioso tan atravesado por la idea de la finitud y de la fugacidad de los instantes.⁹ Más allá de que las diferencias subsistan en el Japón moderno, y algunos grupos especialmente tradicionalistas continúen considerando al cristianismo como una religión amenazante, tanto para la cultura del archipiélago como para la adhesión patriótica a Japón como una nación intrínsecamente shintoísta —en tanto el emperador continúa disponiendo de los recursos del Estado para llevar adelante ceremonias que, en esencia, pertenecen a la vertiente más antigua del «camino de los dioses»—,¹⁰ la carga esotérica del cristianismo no hará otra cosa sino colocarse a sí misma en el sitio que las dos grandes religiones de las islas han dejado aparentemente insatisfecho. En consecuencia, la existencia de una serie de potencias supraterráneas que consigan mediar exitosamente entre el inaccesible más allá y la realidad cotidiana ejercerá un rol más abarcativo (en razón de su dilatado número) que muchas de las corrientes budistas que se desperdigaron entre los nipones.

Intersecciones en los mass media

En virtud de sus peculiares características compositivas, es posible comprender que es en el ámbito del manga (漫画) y el *anime* (アニメ), contraparte animada de las páginas de la historieta, en donde este hecho puede observarse con mayor énfasis. En vista de que este grupo íntimamente relacionado de *mass media* tendrá una particular penetración e interrelación con los gustos del gran público, su análisis podrá revelar de qué modo la vida religiosa del Japón moderno interpela a sus practicantes/consumidores. Arista analítica que se justifica, además, en el hecho de que estos productos culturales no solamente sabrán interpretar las problemáticas particulares de su públi-

⁸ MIYAZAKI, K. «Roman Catholic Mission in Pre-Modern Japan», en MULLINS, M. R. (ed.). *Handbook of Christianity in Japan*, Leiden-Boston, Brill, 2003, p. 8. El paréntesis del latín (y las redundancias terminológicas) son del original.

⁹ HEINE, S. «From Rice Cultivation to Mind Contemplation: The Meaning of Impermanence in Japanese Religion», en *History of Religions*, n.º 30/4 (1991), pp. 373-403.

¹⁰ Cfr. BREEN, J. «Shinto and Christianity: A History of Conflict and Compromise», en MULLINS, M. R. (ed.). *Handbook of Christianity in Japan*, Leiden-Boston, Brill, 2003, pp. 268-270.

co, sino abordarlas de manera que no sean percibidas como el motivo principal para legitimar su consumo.¹¹ Es cierto que están sujetos a la ley de oferta y demanda y al mismo tiempo tienden a imponer símbolos de fácil universalidad,¹² como modo de sensibilizar a sus consumidores en su enfrentamiento con el mundo.¹³ Para lo cual es acertado recordar que es en el manga y en su público donde parece que la afirmación de Eco que asegura que

el cómic es un producto cultural disfrutado y juzgado por un consumidor que [...] está especificando la propia solicitud [de disfrute] en esta dirección, pero que aporta a esta experiencia de fruición su experiencia entera de hombre educado asimismo para la fruición de otros niveles¹⁴

se lleva a la práctica de manera total y acabada. En Japón, un lugar donde más del 25% del mercado editorial está dedicado a ellos,¹⁵ los cómics no son solo un medio de entretenimiento sino, como siempre se ha defendido, una forma de arte de pleno derecho, compatible y coextensiva con todos los demás modos de expresión de la creatividad humana, ya inseparable —e incluso indistinguible— de cualquier otra forma artística. Y, en carácter de tal, será entre sus páginas (y sus consecuentes fotogramas) que la simbología cristiana ha sido explotada de manera singular. El punto culminante de este empleo será el uso ecléctico que de ella se hace en la serie animada y la historieta *Shin Seiki Evangelion*. La obra basa su trama en un interesante entrecruzamiento de referencias judeocristianas con rasgos típicos de la religiosidad, la ética y la moral nipona a niveles extremos.

Por lo que intentaremos demostrar en este trabajo que una de las figuras principales de la obra, que luego devendrá el antagonista más importante, corporiza en sí un caso evidente de martirio según los cánones que llegan hasta nosotros desde los presentados por la literatura sacra judeocristiana, tanto en sus ejemplos católicos¹⁶ como en los ortodoxos,¹⁷ en parte gracias a que su entidad humana no es otra cosa que la de un ángel presuntamente semítico que ha sido genéticamente modificado para encarnar en un cuerpo. En consecuencia, será posible comprender y sostener que, tal como sus

¹¹ Cfr. INGULSRUD, J. E. y ALLEN, K. *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*. New York, Lexington Books, 2009.

¹² Eco, U. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Sudamericana, 2013 [1964], pp. 65-66.

¹³ *Ibid.*, p. 73.

¹⁴ *Ibid.*, p. 85.

¹⁵ COBOS, T. «Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina», en *Razón y palabra*, n.º 72 (2010), p. 5. Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

¹⁶ 2 Mac. 6-7, en RAHLFS, A. (ed.). *Septuaginta, id est Vetus Testamentum graecae iuxta LXX interpretes*. Vol. 1-2. Stuttgart, Württembergische Bibelanstalt, 1971.

¹⁷ 4 Mac. 5-16, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

antecesores librescos, devenga el portador de una ejemplaridad positiva destacable cuyos efectos tendrán una doble funcionalidad. Por un lado, serán estrictamente necesarios intradiegeticamente para la adecuada comprensión del enrevesado final y, por el otro, extradiegéticamente, para la instalación de una interpretación del cristianismo autóctono mucho más alejada de las posturas tradicionalmente sostenidas y, por ende, más cercana a la simplificación sincrética de la mayoría de las creencias que convivieron en el Japón de fines del siglo pasado.

Angelología nipona y manipulación genética: Preludios del Tercer Impacto

Contextos e intertextos

La historia que nos ocupará a lo largo del presente trabajo, *Shin Seiki Evangelion* (lit. «Evangelio del nuevo siglo»), es una serie de televisión animada que salió al aire por vez primera en las pantallas de TV Tokyo el miércoles 4 de octubre de 1995 para concluir su emisión, luego de los veintiséis episodios planeados, el 27 de marzo de 1996. En ella se presenta una historia fuertemente distópica donde la humanidad trata de reconstruirse después de un cataclismo mundial. Quince años después de este evento, lo poco que queda en pie de las islas de Japón se ve invadido por un ser biológico gigantesco al que las fuerzas de seguridad denominan «Ángel»¹⁸ y a quien, llamativamente, parecen haber estado esperando. El conflicto de la serie se plantea cuando el protagonista, Shinji Ikari, al encontrarse con su padre —a quien no ve desde hace diez años— se ve impelido a abordar un robot gigante (el Evangelion) y así poder salir a pelear en igualdad de condiciones contra este Ángel. Partir de estas premisas implicará por un lado la generación de una posición conflictiva entre los integrantes de la agencia NERV y quienes buscan oponérsele, en tanto estos últimos pueden identificarse como fuerzas que no deberían ser enfrentadas. Por otro lado, la confrontación con el Cielo desatará las aristas más oscuras de la psiquis de la raza humana, en tanto se debele que el meollo del argumento incluye forzar a la especie a acceder a un ulterior estado evolutivo mediante el cual cada uno de los individuos dejarán de existir como entes separados para pasar a constituir un único organismo. Como se puede deducir de estas escuetas líneas, el papel de los ángeles —y la manera de ser interpretados— en la economía de la serie no es menor y, como ha sucedido desde que esta viera la luz, se presta a varias lecturas que la obra misma no deja esca-

¹⁸ Seguimos, en este punto y en muchas de las menciones a palabras no-japonesas, el criterio del traductor al castellano rioplatense de la historieta (SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Evangelion*. Buenos Aires, Ivrea, 2004. Traducción de Agustín Gómez Sanz), quien indica que «a partir de que en la propia serie original y en el resto de la gráfica relacionada [...] escriben en inglés “ANGEL” en letras romanas occidentales, todas las traducciones de la serie han tomado este término para nombrarlos» (SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*, 3.25). Al momento de citar la obra impresa lo haremos por el número de los capítulos aparecidos en el *Shonen Ace* (y no por tomo). Luego del número de capítulo, tras un punto, aparecerá el número de página.

par, puesto que hasta el propio Shinji, acuciado por las dudas, llega a expresar que «los ángeles son buenos, ¿por qué tenemos que llamar “ángel” a nuestro enemigo, por qué tenemos que luchar contra él?».¹⁹

Del mismo modo, en la historieta que procede de la versión animada, el papel de los ángeles fluctúa en una doble lectura según la cual no solo están resaltados como enemigos, sino que, además, su cualidad divina está destacada por varios elementos que aparecen en la trama de un modo particularmente subrepticio. Es decir, o se los nombra como si no tuvieran mayor importancia, o se los pretende accesibles tan solo a aquellos lectores que poseen una cultura judeocristiana avanzada. Es cierto que el lector modelo²⁰ que plantea *Evangelion* no lleva implicado necesariamente ser católico (o judío) practicante ni mucho menos un erudito en angelología o en los dilemas de la existencia humana (psicológica y filosóficamente hablando). De todos modos, no es posible soslayar que difícilmente se alcanzaría el nivel de comprensión aparentemente pretendido por sus autores si no suponemos en primera instancia que el lector (y mucho más el televidente) de hace casi treinta años debía al menos tener una mínima noción de la naturaleza angélica y su vinculación con lo divino. Es en este punto, precisamente, donde la índole sincrética y —mínimamente— ecléctica de la concepción nipona de las religiones organizadas, sobre todo de las que han marcado el devenir metafísico en su territorio, adquirirán una importancia tan superlativa como necesaria para la adecuada comprensión de las diversas partes componentes de la serie y, sobre todo, aquellas relativas a la concepción cristiana del universo.

Ángeles y demonios

Inicialmente, ese conocimiento es necesario para poder decodificar a los robots —que alcanzarán una primacía equivalente a la de quienes los pilotan— como los demonios tradicionales de las creencias niponas (*Oni* 鬼)²¹ y, consecuentemente, entender así por qué se busca que suceda lo que finalmente sucederá, esto es, el Plan de Consumación de la Humanidad: el siguiente estado evolutivo al que referimos anteriormente. Los ángeles, en consecuencia, no serán solo potencias divinas capaces de un nivel destructivo alarmante sino, sobre todo, seres plausibles de tomar decisiones, errar y llevar a cabo actividades específicas, dependientes o no de sus vínculos con los dioses. Caracterización singular que se desarrollará mucho más enfáticamente en la versión impresa de esta historia, a pesar de las acotaciones semántico-expresivas que implica

¹⁹ Ep. 11.11:27. Las veces que hagamos referencias a la serie animada de Evangelion (en adelante Eva) lo haremos indicando en primer lugar el número de episodio (Ep.) y, seguido de un punto, el momento de ese capítulo en el que la cita tiene lugar. *Shin Seiki Evangelion* y todas sus marcas derivadas son © GAINAX/Khara y se referencian aquí a mero título científico/divulgativo.

²⁰ Eco, U. *Op. cit.*, pp. 69 y ss.

²¹ 86.12 en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

la opción por el papel y la explosión de recursos visuales típicos de esta clase de productos gráficos. Confines que, por otro lado, habilitarán un desarrollo más profundo de la mayoría de las figuras intervinientes en la diégesis en tanto es posible que dispongan de un espacio más dilatado que la extensión de un simple capítulo televisivo. Ciertamente es que en el contexto del celuloide es posible ahondar en todos los elementos paratextuales que profundizan el decir y el accionar asociado a cada uno de ellos, como la música, los efectos de luz o los tonos de voz que les serán específicos. Pero, al erigirse como el contrapeso necesario a la reducción temporal que sufren algunos eventos particularmente centrales en la evolución de la trama, esa carga semántica será únicamente un elemento cuya importancia deberá ser entendida en razón a la diversa manera en que se escenifican los silencios y las palabras en el material filmico. La historieta, en un contexto analítico puramente textual, será entonces el medio idóneo para realizar una comparación de tipo genético, que nos permitirá abordar en conjunto tres construcciones tipológicas que, a pesar de su enorme distancia temporo-espacial, comparten más de una arista de contacto: la de los ángeles de la tradición mediorientista, los mártires de impronta judeohelenística y, puntualmente, el último enemigo de la lista que Gendo Ikari y SEELE guardan bajo el máximo secreto: Nagisa Kaworu (渚カヲル), el duodécimo ángel.

Gráficamente hablando, no aparenta cualidades extraordinarias más allá de su cabello gris y ojos excesivamente claros, características sustanciales que le hará decir a Shinji —tras su primer encuentro— que lo que siente al verlo «ya lo sintió antes, la primera vez que vio a Ayanami».²² Acto seguido, se presenta en el cuartel general de NERV (la agencia que desarrolló los Evangelion) y todas las personas que lo van encontrando en su camino sienten, tan solo al verlo, pensamientos o comportamientos extraños relacionados con su presencia en un ambiente que nunca terminan de entender como suyo, tanto como lo es de los primeros tres Children.²³ Incluso Shinji alberga emociones no del todo amables hacia su persona, dado que el Quinto elegido parece desconocer toda sensibilidad humana: no demuestra el mínimo aprecio por ninguna forma de vida²⁴ y desconoce los límites de la intimidad²⁵ y el respeto por los espacios personales;²⁶ cosas estas carísimas a la mentalidad nipona. Por último, y para reseñar la singularidad de este personaje, Rei Ayanami, también piloto de Evangelion, destaca que, a pesar de parecerse mucho, no son iguales.²⁷ Con lo que, además de rebatir el sentimiento de Shinji sin que este lo sepa, marca una distancia insalvable entre ambos que ella demostrará en un acto de inmolación supremo al sacrificar su vida para

²² 57.19, en *idem*.

²³ Cfr. 58.15; 58.20-21, en *idem*.

²⁴ 57.16, en *idem*.

²⁵ 58.14, en *idem*.

²⁶ 62.18, en *idem*.

²⁷ 62.12, en *idem*.

detener el avance de un ángel.²⁸ Esto hará que Shinji albergue un gran resentimiento hacia Kaworu,²⁹ cuyo momento álgido llegará instantes antes de que este último revele su verdadera naturaleza.³⁰

Kaworu como ángel: Zoroastro, Henoc y la voluntad del sacrificio

Angelología hebrea y sus influencias

Tal y como se ha adelantado a lo largo de los párrafos precedentes, Nagisa es también —además de piloto de Evangelion en tanto se lo considera un ser humano apto para tal menester— el último ángel de los que a lo largo de toda la serie han atacado Tokyo-3. Su identidad en cuanto tal es la de Tabris; nombre que en el manga se utiliza tan solo una vez como manera de recalcar la misión que tiene asignada, esto es, iniciar el Tercer Impacto (evento que tendría como consecuencia el comienzo del Plan de Consumación de la Humanidad). Este ángel, se dice, proviene de la tradición judeo-cristiana y presidiría la sexta hora de cada día, el libre albedrío y la autodeterminación. Analizaremos estas esferas de acción un poco más adelante e intentaremos ahora dilucidar su trasfondo mítico-religioso. Las fuentes a las que hemos tenido acceso no listan ningún texto de procedencia hebrea que haga referencia a tal criatura,³¹ pero sí hemos podido notar que un «ser intermedio»³² de este nombre aparece entre las entidades pertenecientes a la religión asirio-babilónica³³ y luego pasa a formar parte del panteón zoroástrico con los mismos atributos. ¿Es posible, entonces, que quien pertenece a una corriente religiosa determinada se haga parte de otra serie de lógicas culturales que pueden, o no, tener una relación directa entre sí? Para dilucidarlo es preciso recordar que, así como

el zoroastrismo y el judaísmo tenían varios puntos en común (como por ejemplo la creencia en ángeles), es probable que la religión persa influyera en la evolución del judaísmo. Después de todo, los persas habían devuelto a los judíos a Jerusalén e Israel siguió siendo un Estado cliente durante mucho tiempo.³⁴

²⁸ 65.22 y ss., en *idem*.

²⁹ 66.15, en *idem*.

³⁰ 71.13-16, en *idem*.

³¹ Ver, entre otros, DAVIDSON, G. *A Dictionary of Angels, including the fallen angels*. New York, The Free Press, 1966, p. 83; KELLY, S. y ROGERS, R. *Who in hell. A guide to the whole damned bunch*. Michigan, Villard, 1996, p. 219 y BANE, T. *Encyclopedia of Demons in World religions and cultures*. Jefferson, McFarland, 2012, p. 308. Todos ellos recopilan el dato de un texto de Apolonio de Tiana cuya versión nos es inaccesible. La que lista el TLG (BOLL, F. [ed.] *Codices germanici [Catalogus codicum astrologum Graecorum 7]*, Brussels, Lamertin) no lo consigna entre los ángeles de las horas.

³² PÉREZ JIMÉNEZ, A. y CRUZ ANDREOTTI, G. *Op. cit.*

³³ Cfr. VITALIANO, D. *Legends of the Earth*. Bloomington, Indiana University Press, 1973, pp.161-162.

³⁴ MANN, M. *Las fuentes del poder social, I*. Madrid, Alianza, 1991, p. 349.

Por lo tanto, resulta fuertemente plausible que el movimiento sociohistórico previo, que aconteció de forma inmediatamente posterior a la conquista persa del Imperio Asirio, haya podido retomar ciertos elementos sagrados desde los ritos y las costumbres de sus ahora subyugados. Para comprender semejante absorción simbólica, se debe tener en cuenta que

Los desterrados de la época asiria eran mucho más numerosos, y fueron dispersados por varias provincias, introduciendo en su lugar desterrados de las otras provincias, lo que produjo una simbiosis a escala social o familiar (más o menos forzosa) y un consiguiente sincretismo religioso.³⁵

Por lo que, teniendo en cuenta ambas cosas, no parece muy descabellado que, consolidado el asentamiento del pueblo de Israel en Canaán, un *djinn* zoroástrico haya retomado su funcionalidad y su ubicación en la economía sagrada y aparezca ahora como un ángel hebreo o —más probablemente— como una hipóstasis³⁶ del Altísimo que solo en la época helenística y durante el período del Segundo Templo haya «recuperado» su estatus angélico. Además, en relación con esto, incluso unas criaturas de esta misma naturaleza como los querubines tienen relación con un cúmulo de creencias ajeno al hebraísmo, puesto que derivan directa o indirectamente de los toros alados que resguardaban los templos de Asiria y luego de Persia.³⁷ Además, como estos *kerubu* (término sumerio que designa a dichos seres) también poseen una función similar a la de los mensajeros celestiales hebreos, es decir, la intercesión por el ser humano ante la divinidad y su protección, es posible entender más claramente las palabras de Dios cuando amonesta a los ángeles que han pecado. Es decir, estas serían un modo patente de reconocer el hecho de que, como estos ángeles fueron primitivamente dioses pertenecientes a otras creencias, no solo fueron transformados en aspectos esenciales de Yahvé³⁸ si no que se tendió a hacerlos parte del «séquito divino» del Altísimo y a encargarlos del culto celestial.³⁹ Así lo afirma, entre muchas otras fuentes, el apócrifo *Libro de Henoc*, cuando, en medio del episodio del nacimiento de los gigantes, el Omnipotente les dice a sus servidores que «a vosotros corresponde interceder por los humanos y no a los humanos por vosotros».⁴⁰

³⁵ LIVERANI, M. *El antiguo oriente*. Barcelona, Crítica, 1995, p. 535.

³⁶ LÓPEZ SALVÁ, M. «Demonios y espíritus en las religiones orientales primitivas», en PÉREZ JIMÉNEZ, A. y CRUZ ANDREOTTI, G. (eds.). *Seres intermedios. Ángeles, Demonios y Genios en el Mundo Mediterráneo*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2000, p. 42.

³⁷ GIOVINO, M. *The Assyrian Sacred Tree: A history of Interpretations*. Fribourg/Göttingen, Academic Press Fribourg/Vandenhoeck & Ruprecht, 2007, p. 41.

³⁸ LÓPEZ SALVÁ, M. *Ibid.*

³⁹ LEIBOVICI, M. «Génies et démons en Babylonie» en VV.AA. *Génies, anges et démons*. Paris, Seuil, 1971. p. 124.

⁴⁰ *Hen. 15.2* en VV.AA. *Apócrifos del Antiguo Testamento IV: Ciclo de Henoc*. Madrid, Cristiandad, 1984.

En consecuencia, esta parece ser una de las asimilaciones posibles de las divinidades ajenas, siendo la otra, como puede inferirse, la de demonizarlos y alejarlos por siempre de la posibilidad de redimirse ante su Creador. Cabe recordar que el propio Talmud reconoce que «los nombres de los ángeles fueron traídos por los que retornaron de Babilonia»,⁴¹ por lo que es preciso tener siempre presente que las criaturas que rodeaban a Yahvé podían sentirse empujados con razón frente a Él —en tanto que ingresan al conjunto de las entidades sacras mucho más tarde que el resto de las cohortes celestiales y, por lo tanto, les es imposible intentar alcanzar su alto sitio—. Inseguridad que, finalmente, podrá justificar el por qué a estos ángeles se los encuadró en la categoría de «sirvientes» negándoles, casi, toda posibilidad de autodeterminación por fuera de su condición efectiva de servicio: su procedencia y larga tradición en religiones claramente politeístas no los hacía totalmente aptos para someterse por propia voluntad a los arbitrios del Todopoderoso.

Consecuencias del libre albedrío

Por eso, que el ángel que cierra el arco del enfrentamiento con el Cielo patrocine particularmente el ámbito de las elecciones y las opciones libres no resulta un dato menor. Una afirmación semejante parecería improcedente puesto que los ángeles —como se afirmó anteriormente— se caracterizan ante todo por el servicio y la mediación de Dios ante el ser humano.⁴² Pero, de desconocerse tal filiación y ajustarse únicamente a lo que el personaje demuestra en escena, no es imposible dilucidarlo, puesto que no es únicamente su propio nombre lo que destacaría su costado *obediente* en contraste a su arista humana, que tradicionalmente sería más propensa a la rebelión. En múltiples ocasiones se hará mención a la sumisión a sus superiores que lo caracterizará hasta el momento final de la batalla: tanto por someterse al escaneo de su personalidad para la construcción del Dummy Plug de los Evangelions contruidos en masa⁴³ como por no develar su propia naturaleza angélica en su enfrentamiento con Armisael⁴⁴ u obtener el control del Segundo Evangelion para cumplir con los propósitos de SEELE.⁴⁵ Sin embargo, en el momento de su revelación saldrán a la luz sus verdaderas capacidades y posibles intenciones, que propiciarán su postrera entrega. Resulta útil retomar en este momento el episodio de los gigantes —citado anteriormente—, que ya en el primer libro de la Biblia presenta una caída de los ángeles puesto que algunos de ellos «miraron con deseo a las hijas de los hombres».⁴⁶ Dicho evento será retomado y am-

⁴¹ LEIBOVICI. *Op. cit.*, p. 133.

⁴² Cfr. TRIGGER, B. *Understanding Early Civilizations. A Comparative Study*. Cambridge, Cambridge University Press, 2003, pp. 270 y ss.

⁴³ 48.20-22 en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

⁴⁴ 64.13 en *idem*.

⁴⁵ 72.8 en *idem*.

⁴⁶ Gen. 6.1-4, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

pliado por el redactor del *Libro de Henoc*, quien no solo explica que los seres celestiales tienen deseos personales sino que, incluso, estas apetencias pueden desviarse de la voluntad de Dios. En consecuencia, los infractores pueden ser castigados⁴⁷ e incluso encarcelados puesto que, por lo general, estos deseos traen aparejada una revelación mayor de la sabiduría celestial,⁴⁸ depositada de forma estrictamente limitada en los mismos ángeles. Al comportarse entonces «como si fueran el Señor»⁴⁹ se harían merecedores de una *consumación*⁵⁰ para quitar de la Tierra todos los frutos derivados de tales apetencias y funestos para los planes divinos. La libertad de elección, entonces, no es algo de lo que los ángeles carezcan sino que sería un rasgo común a todos ellos debido a que distinguiría a los ángeles *buenos* de los *caídos*. Los primeros serán los que eligen permanecer fieles a los mandatos recibidos, y los segundos los que dejaron que sus propias decisiones fueran más importantes que la voluntad divina. En nuestro caso particular, y dado que la propia serie ya cuenta con un ejemplo de *ángel caído* como parte de los enemigos, no parece inadecuado postular que el último de ellos sea el que tenga más desarrollada tal capacidad de autodeterminación.

De la obediencia angélica a la entrega del martirio: Eleazar como modelo de comportamiento humano

En efecto, este libre albedrío será el que le dará a nuestro ángel la primera característica que lo colocará como un presunto mártir. Quien está dispuesto a ofrendar su vida por las ideas que defiende debe ser, por un lado, plenamente consciente de esas nociones y, por el otro, tener en mente que es preferible morir y no cejar en la propia convicción que vivir a costa de su pérdida. En nuestro caso, Kaworu conoce con seguridad tanto lo que sucederá en caso de que obedezca el mandato por el cual debía infiltrarse en el nivel más recóndito de la base de NERV —evento que supuestamente desencadenaría el Tercer Impacto— como lo que pasaría de no acatar dicha orden. En efecto, lo expresará de la siguiente manera:

Puedo elegir desafiar a mi destino [...]. Si hago eso, los viejos no me lo van a dejar pasar. Ellos seguramente van a eliminarme [...]. Entonces... si causo el Tercer Impacto o no... de cualquier forma voy a desaparecer como individuo. La única libertad real que tengo es elegir la forma en la que voy a morir.⁵¹

⁴⁷ *Hen.* 13.5, en VV.AA. *Op. cit.*

⁴⁸ *Hen.* 21.10, (en *idem*); *cfr.* 2Pe. 2.4 (en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*).

⁴⁹ *Hen.* 68.5, en VV.AA. *Op. cit.*

⁵⁰ *Hen.* 10.2, en *idem*. Es llamativa la utilización de este término por el redactor del *Libro de Henoc* (en amhárico ቆጻሜ *fṣame*), equivalente en sentido al utilizado por los creadores de Eva (*hokan* 補完) para describir el futuro de la humanidad. Quizás esto ayude a entender el plan como una necesidad de «recreación del mundo» análoga a la sucedida en los tiempos de Noé.

⁵¹ 73.23–24, en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

Esto no tendría mayor significación más allá de la de un suicidio, si no fuera porque será posible comprender la cabal significación de una declaración semejante si se la intersecta con las últimas palabras que emite su contraparte animada. Entonces, mientras la mano del Evangelion.⁰¹ lo mantiene sujeto, le dirá a Shinji con una sonrisa en los labios⁵² que:

Mi destino es vivir eternamente aunque los seres humanos se sigan destruyendo eternamente entre sí. [...] Elimíname, si no lo haces los eliminados serán ustedes [...]. Mi vida será el precio que pagaremos para evitar la destrucción de todo el mundo.

Por lo tanto, remarcar la notoriedad que implica que esta existencia carnal sea un precio a pagar para evitar el cataclismo planetario y que, efectivamente, *elija* hacerlo —ya sea en consideración a Shinji o como una venganza personal en contra de SEELE— no será para nada inocente. Un concepto expiatorio similar puede retrotraerse hasta las visiones deuteronomías de la historia, plasmadas en algunos textos veterotestamentarios, en donde los pecados a expiar son los de todo el pueblo judío. Las lógicas textuales de esta corriente narrativa explicitan la cadena de hechos que desata la transgresión de la ley y resaltan, al mismo tiempo, la necesidad de una figura sacrificial lo suficientemente simbólica en cuanto a sus características ético-morales para lograr sobreponerse al alejamiento divino y sus consecuencias. De esta manera, el pecado propicia no solo que Dios se aleje sino que incluso dé vía libre a los enemigos de Israel para que lo ataquen exitosamente y lo sometan a innumerables vejaciones.⁵³ Así, la figura del mártir se alzaría para, a través de su conducta amoldada de manera perfecta a las normativas recibidas, mover a la divinidad a compasión y que, entonces, ceda en su furor contra la colectividad.

En palabras de Eleazar, el anciano protagonista del *Libro IV de los Macabeos*, se pide que Dios «ha[ga] de su sangre su purificación y to[me] su vida en lugar de la de ellos»,⁵⁴ siendo «ellos» todos los miembros del grupo que escogieron alejarse de las normativas ancestrales. De otro modo, el mártir no existiría. Es decir, tanto si la muerte se produjera por algún motivo que no sea la preferencia por ella en lugar de una vida de deshonor e impureza, como si, en lugar de la muerte inminente, se escoge la salvación de la vida a costa de cualquier tipo de prescripción previa. La muerte por los demás, si es libremente elegida y con ella se glorifican las propias creencias, es uno de los pilares de este tipo de personas. Sobre todo si esta muerte reparadora se produce para que su efecto redunde en favor de absolutos desconocidos. Por ende, Kaworu, muriendo en pos de un objetivo noble —y no solamente por el hecho de no importarle el acaecimiento o no del Tercer Impacto—, puede entonces adscribirse a esta caracterización de manera plena.

⁵² Ep. 24.19:34-20:08.

⁵³ Cfr. VAN HENTEN, J. W. *The Maccabean martyrs as Saviours of the Jewish People. A study of 2 and 4 Maccabees*. JSJSup 57. Leiden, Brill, 1997, p. 136.

⁵⁴ 4 Ma. 6.29, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

Además de la centralidad que lleva inscrita en sí misma la muerte por causa de ideales elevados, se impone reseñar que los martirizados, por lo general, poseen otra característica por demás señera: su juventud. En efecto, estas personas no suelen ser de edad avanzada. La literatura ajena al contexto hebreo, puntualmente, brinda numerosos casos que pueden leerse en clave de favorecer este punto, tanto la tragedia griega como la lírica del mismo origen. De esta manera, los euripideos Ifigenia,⁵⁵ Meneceo⁵⁶ y Polixena⁵⁷ y los guerreros de las elegías de Calino⁵⁸ y Tirteo⁵⁹ compartirán como principal particularidad una lozanía manifiesta, cosa que no hace más que magnificar el alcance de su gesto, pues entregan a la muerte muchos años por vivir. Esta clase de sacrificio, representado a los ojos divinos como un holocausto,⁶⁰ ayuda a que se alcance el objetivo deseado, ya que las normas referentes a los sacrificios expiatorios prescribían ofrecer un buey joven (*μοσχός βοῦς*) tanto por los pecados de los sacerdotes que representan al pueblo⁶¹ como por el pueblo mismo.⁶² Ahora bien, Eleazar efectivamente entrega su vida en circunstancias notables pero, en disonancia con el presente punto, es un anciano.⁶³ De hecho, es esta ancianidad la que le permite presentarse a sí mismo como un ejemplo para las jóvenes generaciones y enfrentarse con autoridad a su torturador, evidentemente mucho más joven que él. Pero, en este caso, resulta obligatorio destacar que la lozanía de este sacerdote no se halla en su cuerpo, sino en su alma. Según lo que él mismo declara de sí, es su razón la que lo hace rejuvenecer⁶⁴ puesto que, gracias a ella, su alma no ha sido mancillada por ninguna mala conducta.⁶⁵ Además, que los demás torturados manifiesten que el elemento imperecedero de cada persona continúa su existencia más allá de la muerte⁶⁶ aprueba la lectura posterior que establece su permanencia perenne junto a la divinidad⁶⁷ en el mismo estado en el que dejan su recipiente corporal. Kaworu, así, pasará por una experiencia idéntica a la del anciano y sus sucesores. Adolescente en el momento de la narración —ya que de otro

⁵⁵ E. *IA* 433, en DIGGLE, J. (ed.). *Euripidis Fabulae*. Oxford, OUP, 1994.

⁵⁶ E. *Ph.* 914, en *idem*.

⁵⁷ E. *Hec.* 202, en *idem*.

⁵⁸ 1.18-19 W, en WEST, M. L. (ed.). *Iambi et elegi Graeci* Vol. 2. Oxford, OUP, 1972.

⁵⁹ 10.1-2 W, en *idem*.

⁶⁰ VAN HENTEN, *Op. cit.*, p. 143.

⁶¹ *Lev.* 4.3, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

⁶² *Lev.* 4.13, en *idem*.

⁶³ *4Ma.* 5.4, en *idem*.

⁶⁴ *4Ma.* 5.31, en *idem*.

⁶⁵ *4Ma.* 5.35, en *idem*.

⁶⁶ *4Ma.* 9.8, en *idem*.

⁶⁷ SAYAR, R. J. «El temor del Señor es fuente de vida para escapar a los lazos de la muerte» (Pro. 12.19). La dicotomía alma/cuerpo en *IV Macabeos*, en ANDREA, R. y G. CADIROLA (comps.). *Actas de las VII Jornadas Nacionales de Filosofía Antigua. El cuerpo y el alma en la filosofía antigua*. Rosario, UNR Editora, 2015, pp. 261-267.

modo no podría desempeñarse como piloto del Evangelion—, permanecerá justificadamente en ese estado ya que su vida —en tanto espíritu— es eterna y, al abandonar su cuerpo mortal, podrá conservar su estado juvenil cuando le sea el momento de regresar al mundo celestial.

A pesar de todo esto, aún es necesario un rasgo más para poder equiparar de manera efectiva al joven ángel con el estereotipo de mártir provisto por el anciano sacerdote hebreo, y es lo que el tratado que alberga a este último denomina *fortaleza*. Con semejante término se hace referencia tanto a la virilidad —y, por ende, a la valentía— como a la rectitud moral de la vida del individuo sometido a análisis. Ambas definiciones serán necesarias paralelamente en razón a su completa caracterización como ejemplo sacrificial. La primera será fácilmente verificable en el preciso momento de enfrentar las torturas y la posterior muerte, ya que es justamente gracias a ella que se entregan a tales padecimientos. La otra, de manifestación más compleja, saldrá a la luz en caso de que al condenado se le permita hablar y defender los motivos por los cuales prefiere el deceso antes que la vida y, con ellos, la moralidad de los pensamientos que sustentan esa opinión. Como en los tópicos anteriores, será en los casos de martirio narrados por el *Libro IV de los Macabeos* donde la valentía obtendrá estatus de virtud nodal puesto que todos los protagonistas de esa historia son calificados de tal manera y siempre reciben dicho apelativo una vez que ya han muerto.⁶⁸ La causa de esa adjetivación, según este texto, obedece a que «su valentía se basó en aceptar lo bueno teniendo la posibilidad de escoger lo contrario».⁶⁹ Este valor, entonces, hace que los hombres obren rectamente, ya que actuando así siguen los postulados de la más recta filosofía.⁷⁰ Por lo tanto, su fundamento dialogará con la confianza que se tenga en la persistencia del alma en el otro mundo, receptáculo del reconocimiento divino.

En este caso, Kaworu pertenecería al grupo de los mártires debido a que ofrece su vida por el bien de la humanidad y además porque, de seguir vivo, las dos opciones que se le presentan como consecuentes a su acto de supervivencia son absolutamente negativas: o bien desencadenará el Tercer Impacto,⁷¹ o bien morirá a manos de «los viejos» por rebelarse contra ellos.⁷² Ambos, aunque no lo parezcan, son caminos intrínsecamente egoístas y mezquinos puesto que cualquiera que escoja seguir, técnicamente, lo llevará a una muerte en vano según los códigos morales que se desglosan

⁶⁸ 4Ma. 1.23; 5.23; 7.23; 15.10; 15.30, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

⁶⁹ SAYAR, R. J. «La palabra verdadera se instala para siempre» (*Pro.* 12.19). Identificaciones de léxico estoico en *IV Macabeos*, en BRAICOVICH, R. et al. (comps.). *Actas del Primer Simposio Internacional de Filosofía Helenística. Rosario 2013. En homenaje al Dr. Armando Poratti*. Rosario, UNR Editora, 2013, p. 130.

⁷⁰ *Cfr.* 4Ma. 1.16, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

⁷¹ 73.20, en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

⁷² 73.24, en *idem*.

del comportamiento del mártir modelo. De esta manera, de seguir el primero de los senderos posteriores y culminar así con el pacto establecido con SEELE, la humanidad sufriría un mal por su causa, puesto que dejaría de existir como tal. La segunda salida no es mucho mejor en tanto se haría un mal a sí mismo, cuyas consecuencias serían nefastas. Es decir, en este caso, su propio deceso traería aparejado el Tercer Impacto, que sucedería de todos modos, impulsado por el ambicioso Gendo Ikari.⁷³ La valentía del joven, entonces, estriba en abrazar una causa plenamente humana y actuar en favor de ella dado que esto sería lo «correcto» según los cánones de justicia que comparten la esfera celestial y la mundana.

No obstante, para juzgar qué es lo conveniente o lo justo en esta delicada situación en la que él y los que lo rodean se hallan no resulta desacertado recordar que lo que debería hacer Kaworu no es estrictamente parte del plan divino sino de una maquinación humana fraguada para quitar de su sitio a la divinidad.⁷⁴ Así, su sacrificio a favor de la Creación y de los seres que la forman toma el cariz de mandato divino: realizándolo no solo haría fracasar la soberbia humana sino que, además, se convertiría en un ejemplo para las personas directamente implicadas en su propia muerte. De este modo, el mandato que les indica a las personas virtuosas que «transgredir la Ley es igual de grave en asuntos pequeños o grandes»⁷⁵ instituye como consecuencia que la Ley es capaz de enseñar todas las virtudes, de modo de adorar al Señor de la manera que le es agradable.⁷⁶ Hacer lo correcto, entonces, es una demostración de sabiduría y de racionalidad, dado que negar los mandatos de Dios es negar la propia sensatez.⁷⁷ Kaworu, entonces, no haría más que tomar en sus manos la esperanza de la humanidad,⁷⁸ pero no para hacer la voluntad de esta última, sino la de Dios, entregándose como víctima para que esté al alcance de los perpetradores del Plan de Consumación comprender las consecuencias de lo que pretenden realizar. La única esperanza restante⁷⁹ residiría, entonces, no en renacer como una nueva forma de vida, sino en reconocer su propia soberbia y actuar en consecuencia para evitar el desenlace fatal; cosa que no deja de ser, en todos los aspectos, sumamente trágica. Es por todo lo precedente que Kaworu se plantearía a sí mismo, conscientemente, como ejemplo —del mismo modo en que lo hará Eleazar—⁸⁰ pero ya no para toda la humanidad, sino únicamente para Shinji.⁸¹ El hijo del Comandante, más adelante en la historia,

⁷³ 75.10-11 y 76 y ss., en *idem*.

⁷⁴ 78.13, en *idem*.

⁷⁵ 4Ma. 5.20, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

⁷⁶ Cfr. 4Ma. 5.24, en *idem*.

⁷⁷ SAYAR, R. J. *Op. cit.*, p. 133.

⁷⁸ 71.27, en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

⁷⁹ 71.26, en *idem*.

⁸⁰ Cfr. 4Ma. 6.19, en RAHLFS, A. (ed.). *Op. cit.*

⁸¹ 74.12, en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

es quien se convertirá en el juez del destino futuro de la raza humana. Kaworu, que lo intuye, se entrega para permitirle al joven Ikari «encontrar su lugar en el mundo».⁸² El saber que su forma humana solo obedece a la necesidad que se tiene de él para alcanzar un fin «sacrílego» solo ahonda la equiparación que es posible realizar con la sabiduría de los que lo precedieron, pues la voluntad divina pasa a primer plano y la ejemplificación que de eso se sigue toma un puesto de importancia suma. Es decir que, de no ser por este sacrificio, Shinji no se vería movido a la reflexión y, en consecuencia, no podría ver las bondades de este caótico mundo (94.8) y no se sentiría motivado a restablecerlo. El orbe renacido, en consecuencia, tendría siempre en cuenta el sacrificio de Kaworu y sus causas y ayudaría a sus habitantes a verlo siempre de manera positiva.⁸³

A modo de reflexiones finales

Con el punteo precedente y los elementos compartidos entre las tradiciones del medio oriente antiguo retomadas por Israel y extendidas por el mundo antiguo a través de la Diáspora y la difusión de la lengua griega, será posible entonces demostrar de manera sistemática tanto la naturaleza angélica como la condición de mártir que ostentaría Kaworu, pues cumpliría satisfactoriamente todas las características que los respectivos paradigmas establecen como esperables para cada uno de ellos. De este modo, las marcas reseñadas conformarán un compendio de las características que hacen que un mártir efectivamente lo sea y, en este caso particular, que se conjunten con los rasgos angélicos trasvasados a lo largo de la tradición religiosa asirio-persa. Es cierto, no obstante, que es imposible conjeturar un paradigma partiendo de un único ejemplo. El *schema martyrorum* propuesto se justifica en tanto Eleazar ejemplifica de un modo particularmente explícito y concreto las aristas que componen semejante modelo. Por este motivo, además, es que, de entre las dos versiones de la historia de su sacrificio, se optó por ahondar la comparación con la que se presenta en *IV Macabeos* debido a que es más extensa —y, por ende, más detallada— que la narrada en *II Macabeos*. Únicamente gracias a esto —y a la temática propia del libro— será posible descubrir los pormenores filosóficos de esta conducta. La equivalencia de Kaworu con un mártir judeocristiano favorecido por su verdadera condición será, de esta manera, prácticamente transparente. Es cierto que el resto de los elementos en la serie pueden carecer completamente de una correlación o función específica asociada a estos credos y tratarse efectiva y únicamente de elementos de verosimilitud, cuya presencia solo apuntaría a construir la historia vinculándola a una cuestión determinada que poco tenga que ver

⁸² GAJARDO GONZALEZ, R. A. *El Cristianismo en la animación japonesa* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Escuela de Periodismo, Santiago de Chile, 2011, p. 183.

⁸³ 96, *passim*, en SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*

con la tradición religiosa.⁸⁴ Pero, como dijo acertadamente el director de este «mito de los noventa»,

Evangelion es como un rompecabezas. Cualquier persona puede verlo y dar su propia respuesta. Es decir que estamos ofreciéndole a los espectadores la oportunidad de pensar por ellos mismos, así cada uno puede imaginarse su propio mundo. Nunca vamos a ofrecer ningún tipo de respuesta [...]. No esperen recibir respuestas de nadie. No esperen ser guiados todo el tiempo. Todos tenemos que encontrar nuestras propias respuestas.⁸⁵

Por lo tanto, será posible afirmar —con estas lecturas más que avaladas— que, en la línea de esta lectura, Nagisa Kaworu no es solo un mártir en el sentido actual del término sino que su cualidad de tal se verifica dentro de la serie, tanto por las evidencias que ocuparon el meollo de este estudio como por las consecuencias que conlleva. Ya que es puntualmente este sacrificio el que abre la puerta a las preguntas que Shinji se hará a lo largo de los últimos capítulos —mientras se desarrolla el Tercer Impacto— acerca de las dificultades de la existencia y de la capacidad que puede tener cada persona —y, sobre todo, Ikari— de aceptarse a sí mismo y del modo en que se desenvuelve en su entorno. Así las cosas, el mito del sacrificio autoinfringido, como tal, se volverá un modo de significación particular, ya que no lo será de la variedad de conceptos que lo componen sino de lo que todos ellos finalmente expresan en conjunto en el plano del signo. Es decir que no se abordará solamente como un elemento que se produce por circunstancias de creación y de recepción análogas,⁸⁶ que en este caso tendrán su correlato en un grupo de sujetos, ignotos entre sí, que a lo largo de las eras han compartido una serie de conductas que implican la necesidad de la muerte ante la amenaza de cierto grupo de valores. En cambio, se observará una pretensión de ejemplaridad en aras de un objetivo superior transmitida linealmente entre quienes la ejecutan. El deceso en defensa de los propios ideales, en tanto signo, se vuelve significativo de un sistema mayor en el cual su significado posee una doble lectura. La principal de estas interpretaciones expondrá que tal acción es una conducta digna de ser imitada por todos los que compartan los valores de quien se sacrifica. La lectura subordinada entenderá que a este sacrificio le sigue indefectiblemente una mirada de benevolencia de la divinidad a quien previamente —a título personal o por la comunidad en su conjunto— se ha ofendido. Empero, tal como se ha demostrado a lo largo de estas líneas, Nagisa no se ofrece para reconciliar a Dios con los humanos sino para que Shinji sea plenamente consciente de la necesidad de que el mundo siga su curso cuando se llegue a la cima de la rebeldía humana. De modo similar con lo que ocurre con algunos de los consumidores de este tipo de productos culturales, es preciso que ocurra esta suerte de *anagnórisis* para poder lograr un profundo cambio a

⁸⁴ GAJARDO GONZÁLEZ, R. A. *Op. cit.*, p. 102.

⁸⁵ SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Op. cit.*, p. 6.

⁸⁶ *Cfr.* GUILLÉN, C. *The Challenge of Comparative Literature*. Cambridge–London, Harvard University Press, 1993, p. 192.

nivel personal en lo que se refiere a la inserción social del sujeto. El mito salvífico, por lo tanto, se propone a sí mismo como una salida posible a tal atolladero. Si el sacrificio es posible, aun a costa de dejar de lado la propia «zona de confort» —es decir, en el caso de Tabris, su naturaleza angélica—, ha de practicarse en pos de una comprensión más cabal del mundo y de la mejor manera de introducirse en él.

Finalmente, la construcción martirial que se levanta en torno a Nagisa, gracias a los vínculos que pueden trazarse teniéndola como punto de llegada y de partida de sucesivas intelecciones, será una herramienta de lo más adecuada para acabar de vincular a la serie con sus pretendidas fuentes gnósticas. Así como esta corriente ofrece la explicación más puntual al evento que ha de suceder al final de los tiempos, cuando indefectiblemente todos los vivientes volverán a ser uno; del mismo modo el sacrificio de uno de los individuos antes de este momento figurará la salvación del todo social en su conjunto. Por ende, la vinculación entre Dios y el hombre, centro de toda la obra, se hará más cercana y la invasión de los ángeles se comprenderá de otro modo, dado que estos últimos estarán más dispuestos a ofrecer su vida antes que fracasar en su misión. La visión del mundo judeocristiana tomará forma en estos últimos y los hará no solo más humanos que los propios hombres sino incluso más misteriosos, dada la carga de incógnitas ontológicas que poseen todos ellos. La pregunta de Shinji acerca de la exigencia de enfrentarlos, repasando los elementos de la presente argumentación, se responderá sola habida cuenta del devenir de los acontecimientos. En términos simbólicos, NERV se posicionará lenta e inexorablemente del lado del «hombre» en tanto criatura tendiente al «cálculo» y a la consecuente «rebeldía», mientras que los ángeles y luego Rei y Shinji lo harán del lado de «Dios», dispuestos a salvar a la humanidad de sí misma y a reeducarla para seguir viviendo en comunidad.

La figura del mártir y sus vínculos con la literatura sacra de cuño hebreo serán, en consecuencia, una figura siempre fértil para marcar esta necesidad de cambio. Y es por eso que la profundización del vínculo con una tradición religiosa «extraña» resulta necesaria. Solo de esa manera se produciría la concientización de estos problemas y su consecuente abordaje. Nagisa debe ser un mártir tanto para aplicar las lógicas del mito en el ámbito intradieético como para expandirlas hacia sus consumidores. Es cierto que no todas las interpretaciones del signo mitológico serán aplicables en situaciones «reales». Pero una de ellas, de particular singularidad, será sumamente apta para caracterizar los dramas humanos y sociales del Tokyo finisecular. Así como el ángel no tuvo empacho en dejar de lado su naturaleza angélica para mostrar una conducta ejemplar para con los hombres, de manera que estos logren estar dispuestos a cambiar la visión de cuanto los rodea para, con ojos nuevos, ser parte de ese todo mayor —simbolizado por Shinji— que intenta llevar el mundo adelante. La comprensión de este último punto clarificará las escenas finales hasta el punto en que el piloto del Evangelion.01 se identifique como tal y conserve, con todas sus falencias pero iluminado de otro modo, es(t)e mundo en el que vive.

BIBLIOGRAFÍA

BANE, T. *Encyclopedia of Demons in World religions and cultures*. Jefferson, McFarland, 2012.

BOLL, F. (ed.). *Codices germanici [Catalogus codicum astrologum Graecorum 7]*. Brussels, Lamertin.

BREEN, J. «Shinto and Christianity: A History of Conflict and Compromise», en MULLINS, M. R. (ed.). *Handbook of Christianity in Japan*, Leiden-Boston, Brill, 2003, pp. 249-276.

BREEN, J. y TEEUWEN, M. *A new history of Shinto*. Chichester, Wiley-Blackwell, 2010.

COBOS, T. «Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina», en *Razón y palabra*, n.º 72 (2010). Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

DAVIDSON, G. *A Dictionary of Angels, including the fallen angels*. New York, The Free Press, 1966.

DE SANTOS OTERO, A. (ed.). *Los Evangelios Apócrifos*. Madrid, BAC, 2005.

DIGGLE, J. (ed.). *Euripidis Fabulae*. Oxford, OUP, 1994.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Sudamericana, 2013 [1964].

FERRETTI, V. «Emperor Reigen and the Change in Court-Bakufu Relations since the Tenna to the Kyōtō Era», en *East and West*, n.º 1/2, (1996), pp. 167-174.

GAJARDO GONZÁLEZ, R. A. *El Cristianismo en la animación japonesa* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Escuela de Periodismo, Santiago de Chile, 2011.

GIOVINO, M. *The Assyrian Sacred Tree: A history of Interpretations*. Fribourg/Göttingen, Academic Press Fribourg/Vandenhoeck & Ruprecht, 2007.

GUEVARA DE ÁLVAREZ, M. E. (ed.). *Antología gnómica de la literatura griega. Líricos arcaicos (poetas elegíacos y yambógrafos)*. Buenos Aires, Santiago Arcos, 2014.

GUILLÉN, C. *The Challenge of Comparative Literature*. Cambridge-London, Harvard University Press, 1993.

HEINE, S. «From Rice Cultivation to Mind Contemplation: The Meaning of Impermanence in Japanese Religion», en *History of Religions*, n.º 30/4 (1991), pp. 373-403.

VAN HENTEN, J. W. *The Maccabean martyrs as Saviours of the Jewish People. A study of 2 and 4 Maccabees*. JSJSup 57. Leiden, Brill, 1997.

INGULSRUD, J. E. y ALLEN, K. *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*. New York, Lexington Books, 2009.

KELLY, S. y ROGERS, R. *Who in hell. A guide to the whole damned bunch*. Michigan, Villard, 1996.

LEIBOVICI, M. «Génies et démons en Babylonie», en VV.AA. *Génies, anges et démons*, Paris, Seuil, 1971.

LEVI, J. *Los funcionarios divinos. Política, despotismo y mística en la China antigua*. Madrid, Alianza, 1991.

LÉVY, É. *Transcendental magic*. York Beach, Weiser, 2001.

LIVERANI, M. *El antiguo oriente*. Barcelona, Crítica, 1995.

LÓPEZ SALVÁ, M. «Demonios y espíritus en las religiones orientales primitivas», en PÉREZ JIMÉNEZ, A. y CRUZ ANDREOTTI, G. (eds.). *Seres intermedios. Ángeles, Demonios y Genios en el Mundo Mediterráneo*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2000.

MANN, M. *Las fuentes del poder social, I*. Madrid, Alianza, 1991.

MIYAZAKI, K. «Roman Catholic Mission in Pre-Modern Japan», en MULLINS, M. R. (ed.). *Handbook of Christianity in Japan*. Leiden-Boston, Brill, 2003, pp. 1-18.

NAUMANN, N. *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona, Herder, 1999.

OTTO, R. *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid, Alianza, 1998.

PÉREZ JIMÉNEZ, A. y CRUZ ANDREOTTI, G. (eds.). *Seres intermedios. Ángeles, Demonios y Genios en el Mundo Mediterráneo*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2000.

RAHLFS, A. (ed.). *Septuaginta, id est Vetus Testamentum graecae iuxta LXX interpretes* Vol. 1-2. Stuttgart, Württembergische Bibelanstalt, 1971.

RUBIO, C. y MORATALLA, R. T. «Introducción», en Oo no YASUMARO (comp.). *Kojiki*. Madrid, Trotta, 2008.

貞本義行 - GAINAX 新世紀エヴァンゲリオン. 東京, 角川書店, 2004.

SADAMOTO, Y. y GAINAX. *Evangelion*. Buenos Aires, Ivrea, 2004. Traducción de Agustín Gómez Sanz.

SAYAR, R. J. «El temor del Señor es fuente de vida para escapar a los lazos de la muerte» (Pro. 12.19). La dicotomía alma / cuerpo en *IV Macabeos*, en ANDREA, R. y G. CADIROLA (Comps.). *Actas de las VII Jornadas Nacionales de Filosofía Antigua. El cuerpo y el alma en la filosofía antigua*. Rosario, UNR Editora, 2015, pp. 261-267.

—«La palabra verdadera se instala para siempre» (Pro. 12.19). Identificaciones de léxico estoico en *IV Macabeos*, en BRAICOVICH, R. et al. (comps.). *Actas del Primer Simposio Internacional de Filosofía Helenística. Rosario 2013. En homenaje al Dr. Armando Poratti*. Rosario, UNR Editora, 2013, pp. 128-135.

TEEUWEN, M. y SCHIED, B. «Tracing Shinto in the History of Kami Worship», en *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 29/3-4, (2002), pp. 195-207.

TRIGGER, B. *Understanding Early Civilizations. A Comparative Study*. Cambridge, Cambridge University Press, 2003.

VV.AA. *Apócrifos del Antiguo Testamento IV: Ciclo de Henoc*. Madrid, Cristiandad, 1984.

VITALIANO, D. *Legends of the Earth*. Bloomington, Indiana University Press, 1973.

WEST, M. L. (ed.). *Iambi et elegi Graeci*, vol. 2. Oxford, OUP, 1972.

CuCoEntrevista

Entrevista con Paco Roca

Por Esther Claudio



Regreso al Edén

Paco Roca

Las dinámicas de la memoria en *Regreso al Edén*, *La casa* y *El tesoro del Cisne Negro* de Paco Roca

Paco Roca es probablemente el autor más conocido de España. Saltó a la fama con la adaptación cinematográfica de Arrugas (Astiberri, 2007) y desde entonces sus novelas gráficas han sido un éxito de crítica y público. Los surcos del azar (Astiberri, 2013), El invierno del dibujante (Astiberri, 2010) o La casa (Astiberri, 2015) entre otras muchas ya forman parte de la producción española más destacada a nivel nacional e internacional, especialmente desde que comenzaron a publicarse en inglés por Fantagraphics. En cada obra se propone un acercamiento diferente a la naturaleza humana, siempre con la delicadeza y la sobriedad de un estilo que se aleja de dramatismos para profundizar en los matices que facilitan la empatía del lector o lectora con los personajes. La memoria, el pasado, la historia y la creación artística son ejes fundamentales de su narrativa y en esta entrevista exploramos Regreso al Edén, recién publicada por Astiberri (2020), probablemente su reflexión más elaborada en torno a cada uno de estos temas. Además, comentaremos dos de sus últimas publicaciones y muy relacionadas con Edén: La casa y El tesoro del Cisne Negro (Astiberri, 2018).

Me gustaría empezar por felicitarte por ganar el premio Eisner por *La casa* (2015) o más bien *The House* (Fantagraphics, 2019) en EE. UU....

Muchas gracias, fue muy bonito, no me lo esperaba. Lástima que haya tocado en plena pandemia. Y mira que justo el año pasado estuvimos allí...

¡Sí! Si el viaje ya fue increíble entonces, este año habría sido impresionante. Allí participaste en varias mesas reflexionando sobre la memoria como proceso creativo en *La casa* y comentaste que lo dibujaste en un momento muy emocional para ti, cuando murió tu padre, mientras tú te convertías en padre por primera vez. De hecho, *La casa* fue tu forma de

procesar esas emociones. Mi percepción es que *Regeso al Edén* (Astiberri, 2020) es más reflexivo, elaborado a partir de testimonios y no de una vivencia de primera mano, personal.

Claro, *La casa* fue el luto porque mi padre acababa de morir, sin embargo, en *Edén*, mi madre está viva.

¿Lo ha leído o visto? ¿Crees que le gustará? [risas]

[Risas] Estoy esperando a terminarlo. *Edén* me da una oportunidad que no tuve con mi padre, porque me hubiera gustado que hubiera estado vivo para decirme si le gustaba, aunque es cierto que *La casa* es resultado del luto. Me hubiera gustado al menos que

viera que su hijo dedicaba el tiempo a hacer un cómic sobre su vida. Y con mi madre tenía esa oportunidad, pero es verdad que el punto de partida es diferente...

Muy diferente...

Porque el punto de partida es una foto y una reflexión sobre una instantánea del pasado. También mi madre tiene otra forma de ser...

... que es estar en la sombra, ¿no? Esa es la sensación que me dio, ya que desde el comienzo la pregunta es «desde hace cuánto tiempo NO existió Antonia» y luego a lo largo del cómic parece que ella esté en las grietas, parece como que cuando vas a contar su vida, otros personajes se adelantan y aparecen en primer plano...

... Sí, sí, y luego hay un punto en común entre *La Casa y Edén* y es un punto egoísta de lo que yo soy debido a ellos...

... ¿una forma de narrarte?

... Sí, efectivamente, y de comprenderme y conocer quién soy a través de dónde vengo. *La Casa y Edén* me han servido para saber más cosas sobre mí. Es decir, mi madre no sabía leer, mi padre sabía pero no le interesaba la literatura ni la narrativa en general y yo crecí en una casa donde no había libros. Pero lo que tienen estos cómics de descubrimiento de tu familia y de ti mismo es un valor personal incalculable que ya, guste mucho o poco, venda mucho o poco, a mí ya me ha servido, ya me ha llenado.



Comienzo de *Regreso al Edén* (Astiberri, 2020).

Me parecían muy tiernos esos momentos en que contabas por qué Antonia es como es ahora, en el presente, porque se parece a muchas de nuestras mamás o de nuestras abuelas. Esa Antonia que tiene un mapa mental en que París y Madrid están al lado o que se aferra a una foto y se enfurruña si se la pierden, entre otras cosas porque no sabe leer ni escribir y esa fotografía cuenta una historia sin palabras para ella.

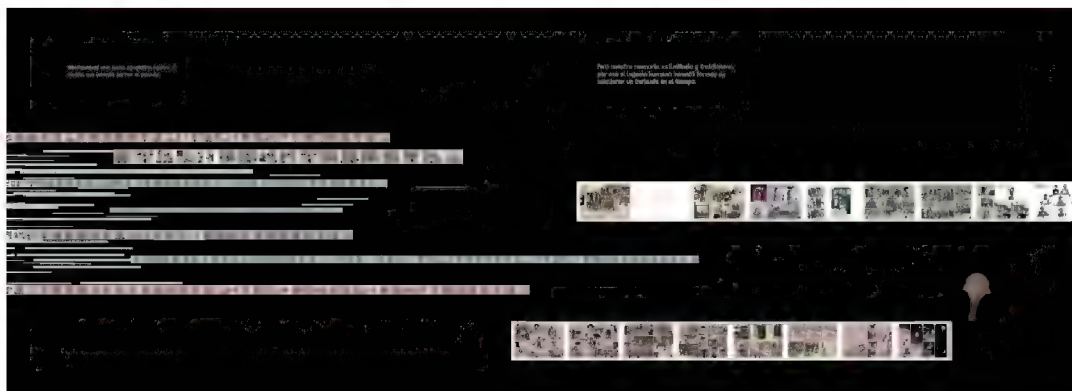
Puede ser. Supongo que en este trabajo prima la narración porque yo no quería hacer una biografía. Tenía claro desde el principio en que no iba a ser una narración cinematográfica. Yo sabía que quería contar la historia de la foto y lo que me surgía de forma natural era contarlo de esa manera tal vez un poco más fría del narrador en *off*. Podía haber llegado

al presente, a la Antonia de ahora, pero no me encajaba, digamos que ese mecanismo sostiene otro tipo de historia. Pero no era contar la historia de mi madre sino hablar de la reconstrucción del pasado y que esa reconstrucción sea el mapa para un futuro. Tal vez el cómic sea también un ejercicio de comprender a una persona a través de una invención, igual que Antonia usa un instante de felicidad inventado para saber qué tiene que buscar en la vida y eso al mismo tiempo condicionará a sus hijos.

Sí, con las primeras páginas en negro de *Edén* parece que nos sumerjamos en una cámara oscura o en el interior de una cámara fotográfica. A principios de siglo, Henry Fox Talbot escribió un tratado llamado *The Pencil of Nature* sobre sus hallazgos en el campo de la fotogra-



Página de Regreso al Edén.

Páginas de *Regreso al Edén*.

fía y te das cuenta de que en realidad se trata de capturar la sombra, no la luz, ya que las partículas de luz quedan atrapadas por el papel de plata y lo que vemos es el objeto que bloquea la luz, la sombra proyectada. En cierto modo, es un mecanismo mágico que atrapa sombras a lo Peter Pan y así leí un poco *Edén*, porque habla de la sombra que proyectan los personajes, de la vida detrás de esa fotografía. También de la inmensidad de la no existencia, de la oscuridad y de un personaje en las grietas de las vidas de los demás, que actúa como eje para explorar discursos, vidas, recuerdos, etc.

Sí, todo coincide. El negro es muy importante en esta historia porque el negro es la ausencia o la no existencia. Dentro de esa cámara oscura de repente se crea la luz, es como un *Big Bang* en pequeño, algo que crece a partir de esa cámara oscura.

Pero era más la sensación de la nada, de que no existimos mucho más tiempo del que existimos. Somos insignificantes dentro de la no existencia, que es la negrura absoluta y aquí nos metemos en la

vida de una persona que es ese libro donde encuentras una pequeña luz, y te detienes en un detalle todavía más pequeño pero que para ella define el resto de su vida. Me gustaba crear esa sensación: de la inmensidad de la nada a un pequeño destello de una fotografía en un momento dado. Y para que eso funcione así necesitas mucha negrura. Y si empiezas con una portada normal con los créditos y tal, eso desvirtuaba un poco la inmersión del lector.

Es común que los cómics incluyan fotos; *Maus* (Pantheon, 1997), *Fun Home* (Houghton Mifflin, 2006) o tu cómic de *El juego lúgubre* (La Cúpula, 2001) incluyen fotos reales al igual que dibujadas. ¿Qué implicaciones tiene una cosa u otra para ti?

Es una guerra difícil. Si muestras la foto, como que el dibujo pierde un poco su magia. En el dibujo de la foto de *Edén*, cuando tú ves a la madre, ella es un óvalo y dos puntos y tú te imaginas ahí a quien quieras y empatizas mucho más. En la foto, alguien nos cae bien o mal, tiene una edad, una clase social, está más definido y no te permite moldearlo tanto.

Con *Edén*, a veces he tenido ese problema, incluso siendo un dibujo. Por ejemplo, a veces la madre no te recuerda a su dibujo en la foto, pero tú vas a intentar que te encaje con ese óvalo y dos puntitos. Y la foto en sí condiciona la historia porque el lector va a volver a ella una y otra vez, así que ya actúa como marco o como referencia de todo lo que se cuenta.

Por otro lado, el dibujo es la recreación, lo imaginario, la reconstrucción de esa verdad y nos damos cuenta de que la reconstrucción es más real que la foto, que esa instantánea de un momento del que no sabemos nada más, ni el antes ni el después. El cómic cuenta lo que rodea a esa foto, así que con un recurso «falso» —por llamar así al dibujo— estás contando la verdad de esa fotografía. Esto era un juego que me parecía interesante. Pero sí es

cierto que me condicionaba muchísimo y pensaba «si pudiese retocar la foto...» [risas]. Porque al final ha sido un poco un ejercicio, es decir, tenía esta foto pero mi madre ya ni se acordaba de nada.

O sea que no tenía tanto apego a la foto como cuentas en el cómic...

Sí estaba apegada porque siempre la tenía en su mesilla de noche y es la única en la que sale con su madre, a la que sí le tiene un cariño especial. Mi madre está bien, pero, desde que me puse con el guion de este cómic el verano pasado hasta ahora, ha perdido mucha memoria. A veces no reconocía a su propia madre o no me sabía decir qué pasó aquel día de playa, así que todo ese día me lo tuve que inventar. A mí me sirvió como ejercicio, es decir, a partir de esta foto, cuenta una historia...



Página de *Regreso al Edén*.

Página de *Regreso al Edén*.

La historia de una fotografía es la historia también de los instantes, los destellos de felicidad que no son en absoluto el día a día, sobre todo en la generación de nuestros padres, que no tenían sino un ínfimo asomo a esa felicidad en una gran nube de obligaciones, hastío o incluso violencia.

Sí, y lo que quería era hablar de un personaje como mi madre. Por ejemplo, de esa educación católica que recibió, según la cual los males del presente se pueden soportar pensando que lo bueno está por llegar. Me interesaba mucho ese falso pasado, ese Edén, como aliciente para pensar en un futuro.

También te das cuenta de que todos lo hacemos en nuestra vida, todos manipu-

lamos nuestro pasado para hacerlo encajar con nuestro presente y proyectarlo hacia un futuro, pero lo hacen también los países continuamente. Aquella foto muestra una falsa armonía porque nunca fueron una familia feliz pero creo que mi madre necesitaba creerlo y pensar que hubo ese pasado para poder proyectar ese futuro. Esto me interesaba más que el retrato de una persona concreta.

También creo que es una reflexión sobre otros cómics que he hecho en los que el pasado es muy importante. Aquí es como la desmitificación del pasado o la mitificación de la falsedad como pasado. La fotografía constituye una especie de llave al pasado artificial de una familia de la misma manera que la Iglesia católica crea su Edén o los nacionalismos vuelven

a una edad dorada que nunca existió en la historia.

Y por último he querido explorar la voz del narrador en *off* porque te permite añadir reflexiones a lo que ya se está viendo.

Veo que te interesa el tema de los nacionalismos...

Bueno, me interesa porque actualmente es un tema de debate en España. En realidad, la historia de Antonia se puede extrapolar a lo que hacen la Iglesia, los nacionalismos o los países.

Absolutamente. Para mí, tal vez por vivir en EE. UU., me hacía pensar en el movimiento «Black Lives Matter», el cuál ha sido acusado de querer borrar la historia cuando lo que persigue es reenmarcarla desde el punto de vista de los supervivientes o haciendo espacio para sus voces. La foto de *Edén* enmarca un pequeño aspecto del pasado y por lo que comentas, tu cómic es una reflexión sobre el tipo de futuro obtenido a partir del encuadre que demos al pasado.

Por eso me interesa el pasado y de ahí la idea de la fotografía, que es un momento concreto, como congelar algo que está en continuo movimiento. Para algunos el pasado es un fotograma fijo, una fotografía del Edén, una fotografía de los Reyes Católicos o de la España donde no se ponía el sol, para otros es un nacionalismo, etc. Y son fotogramas que a veces pierden el contexto.

Con la historia del hombre que se marcha en globo, indagas en la memoria como fantasía y como evasión de la rea-

lidad. Si con *El invierno del dibujante* (Astiberri, 2010) o *Los surcos del azar* (Astiberri, 2013) tu narrativa pretende reconstruir un pasado, me parece que *Edén* hace lo contrario y explora la naturaleza cambiante de la memoria. Antonia vive su realidad a través de mitos y leyendas como la del hombre en globo y todas las que le cuenta su madre. No es una mujer especialmente interesada en comprender una realidad, para lo cual ya desde el principio parte de una situación muy limitada con escaso o nulo acceso a educación y oportunidades. La suya es una memoria que se mezcla con la fantasía y que sirve como vía de escape...

Sí, *Los surcos del azar* gira en torno a la Nieve pero aunque parezca una historia lineal, la realidad es que no es posible llegar a un consenso de lo que pasó y te das cuenta de que la Historia está en continua reescritura. *El invierno del dibujante* igual tiene algo de mitificación. *Edén*, en cambio, es una crítica de ese pasado que se reescribe y se reconstruye cada vez que se rememora, aunque el tema de la fantasía como redención ya estaba en *El faro* (Astiberri, 2005).

Mi madre siempre fue muy fantasiosa y, tal vez, con más educación, hubiera escrito relatos muy interesantes. Al investigar lo que me contaba, descubrí que muchas de sus historias son como un popurrí de otras. La historia del hombre en globo es una mezcla de diferentes leyendas que le contó su madre. Don Milán era un personaje del siglo XIX, pero la historia que me contaba mi madre de ese globo que nunca regresó tenía un protagonista diferente, de los años cuarenta. Todo estaba

mezclado y en lugar de intentar hacer una historia real, separando cada una, me pareció muy poético contar el mundo como lo hace ella, como amalgama. Es como el mapa que mencionabas con París al lado de Madrid.

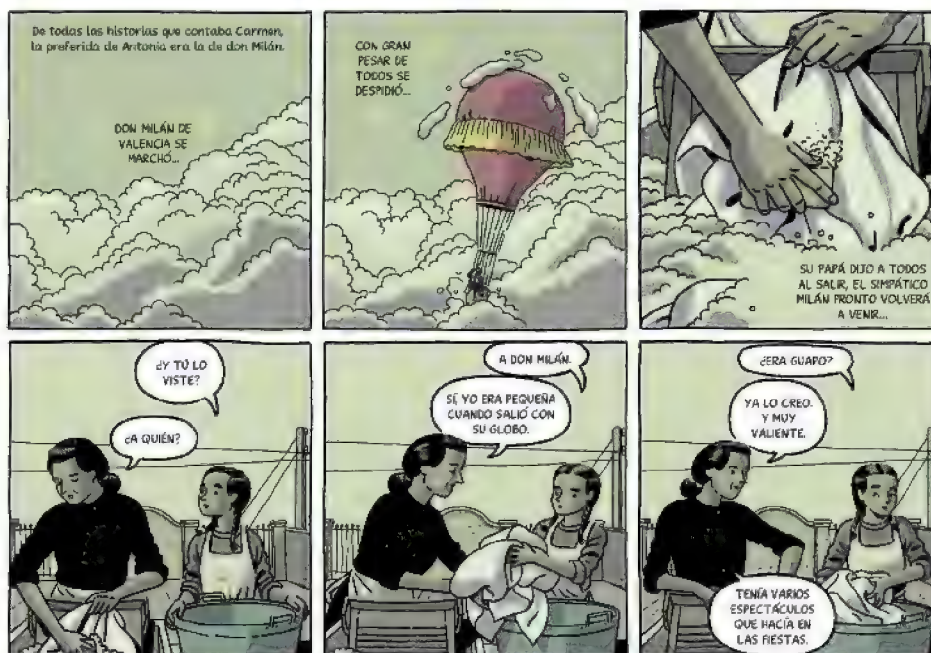
Con este trabajo me di cuenta de que esa generación recurría más a la fantasía, como que lo que no sabían, lo tenían que reconstruir de alguna manera para comprender el mundo. Que sean así no quiere decir que no fueran tan inteligentes como los demás, lo que pasa es que no tienen las herramientas para hacerlo de manera diferente y, en cierto modo, la verdad es que me parece muy poético. El cómic tiene esa parte de investigación del pasado franquista, de historia, del mercado negro, y luego esa otra parte de la

historia como la cuentan Antonia y su madre, totalmente fantasiosa, que con los pocos datos que tienen sobre el viaje del Titanic o la Torre de Babel reconstruyen esa....

... esa amalgama.

... ese popurrí, sí.

La propia foto es una amalgama de historias, un popurrí que es como Antonia percibe el mundo: un trozo de aquí, otro trozo de allí, ella los hila, y así es como ella se explica el mundo, como se maneja. Con la foto también está el tema de que primero vemos la idea que tiene Antonia, su idealización de ese momento, pero luego vemos que en la familia la felicidad era muy difícil.



Página de Regreso al Edén.



Página de *Regreso al Edén*.

Sí, para la gente de esa época, la familia era lo único en lo que podían confiar. En plena posguerra, sabías que el Estado no te podía apoyar. Además, familias como la de mi madre no pertenecían al estrato social que recibiera ayudas. Ni siquiera la Iglesia estaba por ayudar sino que estaba más por la venganza. Y los vecinos tampoco porque estaban tan mal como tú. Entonces solo te quedaba la familia, todos en el mismo piso, la única manera de salir adelante. Encima en la de Antonia, es una familia desmembrada, sin un amor que los mantuviera unidos y eso que para mi madre la familia siempre fue prioritaria, tal vez porque no la tuvo y la quiso tener. A lo mejor como le pasaba a Spielberg, que venía de padres divorciados y todo su cine gira en torno a la familia.

Incluso Miyazaki también.

¡También!

Miyazaki siempre fue un padre ausente, pero en sus películas el padre es un personaje amoroso, bueno y, sobre todo, muy presente.

Claro, y mi madre hizo lo mismo. Yo creo que para eso tienes que reconstruir tu pasado pensando que eso es bueno, aunque no lo fuera y aunque no lo hayas tenido. Lo obvio es pensar que si no lo tuviste no vas a creer en el vínculo familiar, pero a través de mi madre me doy cuenta de que necesitas primero reescribir tu pasado y encontrar una joya para pensar que eso es lo que buscas y quieres recuperar. Al igual que tal vez Spielberg atesora un momento

de su infancia, aunque no existiera y lo busca después. Al final es crearte un mapa para el futuro a través de un pasado —lo hacemos todos—. No sé si a través de relatos bíblicos o la política o lo que sea, pero buscamos ese mundo feliz en el pasado, la vuelta a un Edén que jamás existió, pero queremos creer que fue así.

Hablando de la familia, pensaba en *Nada* (1945) de Carmen Laforet, *La familia de Pascual Duarte* (1942)... ¿Te ha influido alguno?

Bueno, en el colegio leí alguno y sirve como de inmersión en la época. Pero mi documentación sobre todo ha sido de testimonios.

¿Testimonios familiares o en general con personas de la edad de tu madre?

De familiares. Tengo parientes que rondan los ochenta. Aunque nunca sabes si se pueden extrapolar. Con todos los que hablé tenían un extracto social similar y de mi ciudad así que tuve que ir un poco con cuidado porque corres el riesgo de que esa no fuera la realidad que tú piensas que era.

Para eso utilizo ensayos que me permiten discernir lo general, como el hambre o el mercado negro, de lo particular. Por ejemplo, una ciudad como Valencia, que fue capital de la República y estuvo luchando hasta el final, sufrió más los efectos de la represión que otra como Salamanca.

El cine o las novelas me parecen buenas fuentes para documentar el modo de ha-

blar o de comportarse. También hay que tener en cuenta que la realidad que muestran las películas es la realidad ya censurada por la dictadura y siempre hay que tener precaución.

Pero en general me he dejado llevar más por los testimonios y en todos te das cuenta del valor que daban a la familia. En la de mi padre me parece lógico porque estaba muy unida, pero sorprende en la de mi madre, donde era todo lo contrario. Contrastar las dos me hizo darme cuenta de la anormalidad que era la de mi madre. Pero, como en *La casa*, no busco exagerar el drama sino situarlo en un contexto.

Yo creo que hay dos tipos de historias: con las que empatizamos por extrañeza como puede ser *Los surcos del azar* y otras, por lo contrario, que empatizas porque es similar a lo que vivimos, que es por ejemplo *La casa* o *Edén*.

En *Edén* percibí explicaciones sobre el contexto sociopolítico de la época —qué era ser «rojo» o republicano— más extensas que en *Los surcos del azar*, y eso que este es un cómic específicamente sobre la guerra. ¿Piensas más en un público internacional?

Las dos cosas. Pero también era confuso incluso para mí. A veces me tenía que parar y pensar: «¿de dónde viene esto?» «¿A quién llamamos rojos?». Pero es que a mí me gustan estas pausas didácticas que contextualizan un poco la trama, casi como una lectura paralela donde tienes por un lado la narración y por otro esa parte que te ayuda a entender, que no hace falta que tengas una ideo-

logía de izquierdas para que te llamaran rojo, etc.

Al mismo tiempo, yo quería contar una historia que me permitiese salir un poco de la forma narrativa que he usado siempre, que es más cinematográfica, donde las acciones cuentan la historia, y eso te lleva a otro tipo de recursos, como la voz en *off*, que tenía ganas de incorporar.

Hablábamos de que el pasado se reconstruye cada vez que se accede a él y se reconstruye desde el presente. Actualmente parece haber un interés por contar la historia de colectivos tradicionalmente marginados como las mujeres. Este libro es el primero que

haces con una mujer como protagonista. ¿Cómo fue tu aproximación, qué te atrajo, qué desafíos encontraste?

No me lo había planteado. Supongo que todos tenemos sesgos y es cierto que hasta ahora mis historias fueron protagonizadas por hombres y los personajes femeninos eran secundarios. También pienso que había una especie de temor de no saber cómo gestionar los personajes femeninos, así que tenía un poco pendiente ese tema. Esta historia no me daba tanto miedo porque era un personaje, mi madre, al que conozco profundamente y me pareció la oportunidad perfecta para retratarla y desarrollarla. Pero sí que es cierto que luego has de contextualizar el papel de una mujer en esa época y esa educación de madres a hijas.



Página de Regreso al Edén.

¿O sea que tú sí ves diferencia en abordar un personaje masculino que uno femenino?

En lo básico no: podrías tener la misma historia con un personaje masculino o femenino. Pero sí que es verdad que depende, sobre todo si haces algo de época donde el comportamiento de una mujer podía ser muy diferente al de un hombre. No se puede hacer una historia de una mujer de los años cuarenta comportándose como un hombre, porque no sería creíble, aunque por supuesto habría alguna mujer que, como excepción que confirma la norma, se comportara así.

Los hermanos Hernandez, a los que tú admiras, tuvieron mucho éxito por apelar a hombres y mujeres. Ellos decían que, al principio, dibujaban mujeres porque eran tímidos y no se atrevían ni a acercarse [risas], pero con la escena *punk* se relacionaron con mujeres de una manera más relajada o normalizada, y les comenzó a interesar muchísimo más contar las historias de esas mujeres o, en general, profundizar en los personajes femeninos antes que en los masculinos.

Claro, y más en esa época, cuando en el cómic las chicas tenían predominantemente un papel de ser sexy y ya. Y claro, me parece muy difícil dibujar esas mujeres sin quedar reducidas a caricaturas a nivel de personalidad. Y sobre todo como lo hace Jaime, que maneja los gestos físicos con gran sutileza.

Esos momentos íntimos de las chicas en el baño hablando del pelo o de compras son, para mí, espectaculares...

Claro, ahí es donde digo que no quiero crear un personaje femenino a base de clichés. Los Hernandez incorporan esos momentos con una naturalidad fuera de lo común y eso es cuestión de conocer bien de lo que se habla.

Y por supuesto la construcción de género masculino, femenino o de cualquier tipo es diferente. Hay otros ritos de paso, otras presiones, otras realidades...

Sí, son los detalles que te da miedo no utilizar bien para que el personaje no sea una caricatura de un género sino que sea una persona creíble. Es como un tema que no es más fácil o más difícil que otro sino que requiere que le prestes la debida atención. Me gustaría, ¿por qué no? Simplemente es cuestión de conocimiento y de que encaje con lo que cuentas.

También hay más visibilidad no solo de las autoras y sus obras sino de la realidad de las mujeres, de la discriminación, de las dinámicas...

Claro, admiro mucho a Camille Jourdy: me encanta cómo dibuja, tiene una forma peculiar de contar historias, nadie trataba los temas de esa manera, independientemente de que las protagonistas sean mujeres u hombres. Muchas de estas autoras vienen del mundo de la ilustración y tienen un estilo diferente que nadie utilizaba y por eso también hay más historias de mujeres.

Yo creo que autoras había pero mucho más invisibilizadas y encasilladas; por ejemplo, Purita Campos. Y todavía hoy sorprende que una mujer como Rumi-ko Takahashi sea *best-seller*.

Sí, claro, y muchas trabajaban antes para un público masculino en el cómic...

Cisne Negro

Hablábamos de los nacionalismos con respecto a *Edén*, y *El tesoro del Cisne Negro* (Astiberri, 2018) retrata el esfuerzo de un país por recuperar su patrimonio histórico, su pasado, pero desde la ciencia y la conservación, desde la arqueología, frente a los intereses económicos de una empresa sin escrúpulos que no lo ve como historia sino como tesoros con los que hacerse ricos. En otras entrevistas has comentado la enorme labor de los funcionarios, cuyo trabajo es rutinario o hasta puede parecer aburrido, limitado al papeleo de turno, pero que es fundamental. Para tu historia, era un reto porque si el cómic solo trataba esta faceta se haría anodino, no es una historia de aventuras emocionantes. Pero tú aquí rindes homenaje a ese trabajo de arqueólogos, funcionarios o historiadores que defienden el patrimonio precisamente a través del conocimiento, no de un «fotograma fijo» y simplista sino de una contextualización que es la que pone los objetos en valor. Hay muchas formas de sentirse orgullosos de un país y la labor de investigadores, historiadores, funcionarios o arqueólogos es otra de ellas...

Claro, y por eso el tema de la cultura, lo que dice el ministro...

Eso de que «en España, la cultura lo es todo. Es nuestro petróleo», ¿es verdad que lo dijo algún ministro?

Sí, sí, César Antonio Molina. ¡Y es verdad! A veces ponemos el foco en los grandes personajes de la historia —reyes, héroes, etc.— cuando realmente los que aportan felicidad y bienestar a la gente y les hace reflexionar son Quevedo o Velázquez... Bueno, Velázquez a lo mejor es un poco lo mismo como pintor de cámara, pero...

Goya...

Goya o la ramificación de esos pintores. Eso es lo que llega más a la gente y eso tal vez es de lo que más orgullosos nos deberíamos sentir todos. Y que si podemos definir qué es ser español, que al final es una cosa muy ambigua, pues tal vez sea a través la cultura. Y no tanto las costumbres o clichés —la siesta, la hora de comer, etc.—, sino la gente que ha creado obras para el disfrute de todos y que ha condicionado nuestra forma de ser. Yo creo que ese es el patrimonio del que deberíamos sentirnos orgullosos y que muchos políticos ni contemplan, ni mucho menos lo consideran uno de los ejes de lo que somos. Se piensa en la gloria de Colón o de los conquistadores, de Hernán Cortés, de esos españoles valientes... Bueno, eso tiene sus matices, pero los pintores y músicos y escritores son también personajes de los que deberíamos sentirnos orgullosos.

Aunque también es problemático. Hablando de piratería, la defensa del patrimonio es la defensa de algo que, aunque en la época fuera legal, era un expolio de materias primas y recursos naturales. Es también un dilema moral...



Página de *El tesoro del Cisne Negro* (Astiberri, 2018)

Sí, sí, por supuesto. Y también es verdad que todo ha cambiado mucho. Que esa visión de la arqueología como expolio era habitual sobre todo porque eran países, digamos, desarrollados, que se lo llevaban de países no tan desarrollados o más atrasados en ciertos aspectos. Cuando te asomas al museo de Berlín o a otros similares, ves esa idea de que los países «superiores» como Alemania o Reino Unido podían llevarse lo que quisieran de los demás porque nadie

mejor que ellos para apreciarlo y cuidarlo. En el caso de una empresa cazatesoros como la del cómic es todavía más exagerado porque no tienen ningún interés histórico, en comparación con los arqueólogos del siglo XIX, quienes al menos hacían estudios, aunque también fueran unos expoliadores. Pero en el caso de una empresa cazatesoros, todo se reduce al mero valor comercial, y por eso ni siquiera les importa destruir el yacimiento.

Además de todo esto, es verdad que el tema da para mucho debate y me parece correcto, porque aquello era un expolio español, pero es que eso no llegaba ni tan siquiera a los españoles. Ese tesoro iba destinado a armar al ejército para luchar contra los ingleses. O sea, que te llevas la plata de un país que tienes colonizado y ni tan siquiera es para el beneficio social del tuyo, que no es para construir carreteras, hospitales... sino que se va a quedar en manos del rey, un reducido grupo, y armar al ejército. La historia se enseña desde una visión grande del imperio español y demás, pero habría que ver también a otro nivel. Habría que ver *a nivel de usuario* cómo era la vida de toda esta gente y hasta qué punto habría un beneficio social que pudiera calificarse como la gloria o el equivalente de esa gloria como estado o imperio. Yo creo que da para ese debate también y lo dejo caer en el cómic. ¿A quién se debería devolver esa plata? Obvio que sería a los indígenas peruanos pero, ¿quién representa a los indígenas? Es más difícil de lo que parece. Y al final se lo queda España pero en un museo, en el ARQUA, que es un tesoro de lo más aburrido porque no es más que medio millón de monedas, que España no va a fundir y a gastar. Importa su valor simbólico porque es una parte de la historia y como tal debe estar en un museo y no traficada por cazatesoros.

De hecho, te iba a preguntar que por qué lo pones como que termina en el Banco de España...

Porque me parecía como más épico: es un guiño a Indiana Jones. Realmente fue bastante anticlimático porque acabó en el

Ministerio de Cultura, en una caja fuerte pequeña, y luego ya pasó al museo.

Tendrás que haber hecho una continuación hasta *La casa de papel*, donde sus protagonistas entraran a robar ese tesoro [risas].

¡También! [risas].

¿Cómo fue trabajar con Guillermo Corral Van Damme? Él era el guionista, ¿verdad? ¿Cuál fue el proceso?

Sí. Él me contó la historia y lo que me interesó es que lo había vivido, así que gracias a su testimonio se podían invertir los papeles: el que es el aventurero/Indiana Jones/Tintín es el malo y los que son los buenos son la burocracia o toda esta gente que de salir en una historia serían los malos. Entonces eso me llamaba mucho: contar el mecanismo de un ministerio desde dentro.

Cuando Guillermo me dijo que quería hacer el guion me dio mucho miedo. Él había escrito relatos que no tenían nada que ver con lo que íbamos a hacer, muy realistas, tipo Cormac MacCarthy, y eso me relajó un poco. Discutimos mucho el tono de la historia. Yo venía de *Los surcos del azar*, y quería hacer algo más cercano a un ensayo, más real. Él venía de un estilo más realista, como en sus textos, y le apetecía más lo aventurero. Él quería hacer algo como un *Tintín* para adultos. Y al final llegamos a un punto medio que creo que funciona muy bien.

Así que le pedí que me escribiera la historia del *Cisne Negro* pero como si fuera uno de sus relatos. No quería que me

escribiera un guion porque creo que no soy un gran dibujante y si mis cómics funcionan es porque puedo trapichear lo poco que sé de contar una historia con lo poco que sé de dibujo y hacer que juntos funcionen, así que no me siento cómodo ilustrando lo que otros cuentan. Necesito meterme en la historia y eso no funciona haciéndolo solo como dibujante, yo necesito contarlo. Tampoco se trataba de que Corral hiciera solo una parte y ahí acabara la colaboración, solo que yo necesitaba la libertad de poder contar con él la historia. Por eso le pedí un relato en el que dividiera las cosas por escenas, y con ello ya estaba hecha toda la historia. Pero sí que, cuando lo leí, traté de llevarlo a mi terreno y le hice cambios de estructura y de otras cosas. Modifiqué algunas partes como el juicio, que duró muchos años e iba a ser muy tedioso para el lector. Y, al mismo tiempo, él pasaba de puntillas por ciertos detalles legales que le parecían farragosos pero que yo encontraba fascinantes y le pedía que los incluyéramos.

Entonces quedamos un verano que estubo en España y deconstruí su guion como si fueran escenas de cine y las pusimos todas en una mesa. Una vez hecho esto, convenimos dónde colocarlas, si faltaban escenas de transición o si debíamos eliminar otras, dónde debíamos recuperar qué personajes, etc. Así que fue una especie de diálogo, una deconstrucción de su guion y volver a construirlo. Había escenas que solo decían «cena entre los protagonistas», así que partes de la historia están contadas en bocetos que no estaban en guion. A todo ello le saqué una foto y yo empecé a trabajar con los bocetos. Luego estos se los enviaba a Guillermo, y él me daba más detalles sobre

las conversaciones, espacios y demás o yo sugería que mientras estos personajes se movían debían avanzar la investigación a través del diálogo. Todo esto por mensajes de audio, porque él ya estaba en La Habana. Y, por ejemplo, escribía posibles diálogos y él los pulía con la información de verdad y lo que él vivió.

Esta forma de trabajar fue genial, muy cómoda. Era como si yo tuviera una red de seguridad porque él vivió la historia. Yo la enriquecía o le daba una estructura, unos matices, o simplificaba otras partes. En ese sentido, fue muy sinérgico, porque puede parecer un relato de Guillermo o un cómic mío, ya que están fusionadas las dos partes, creo, perfectamente.

¿Y hasta qué punto estás involucrado en la adaptación a Netflix? Sé que con *Arrugas* te involucraste mucho, por ejemplo...

Sí, la verdad es que ahora Ignacio [Ferreiras] es buen amigo. En general, los guionistas con los que he colaborado se han convertido en amigos. Incluso Robert Coale, para mí, ahora es íntimo. Pero el gran trabajo de *Arrugas* lo hizo Ignacio y creo que por eso salió bien, yo era casi un consultor.

¿Y ahora con *El Cisne Negro*?

Nada. Bueno, nada yo. Guillermo sí, porque le consultan temas diplomáticos, tipo: ¿cómo viaja un diplomático? ¿Cómo es el día a día en la embajada? Pero bueno, es lo normal. Yo confío en que esté hecho con cariño y hasta dónde sé, es muy fiel, pero un director trabaja con su equipo de confianza y él llevará la historia a su te-

rreno, así que es normal que no lo cuente exactamente igual.

Arrugas se adaptó en forma de animación, que a mi me parece el paso lógico. El Cisne Negro se adapta con personas y eso siempre crea una distancia desde el principio...

Claro, con la animación no te sales del lenguaje. Pero hay gente que sigue teniendo prejuicios con el dibujo y prefieren la imagen real, lo que *a priori* parece más comercial para adultos.

Pero mira el *anime*, que produce tantos beneficios o más que el manga y se retroalimentan uno a otro...

... Sí, y desde luego el dibujo tiene una iconicidad que la imagen real no tiene. No es un actor determinado que ya has visto en otra película y te condiciona. Si sabes aprovechar las herramientas, el dibujo te sirve de unas maneras y la imagen real de otras.

¿Qué influencias tiene este cómic? ¿Tintín?

Bueno, Tintín está en todas porque es un estilo muy aséptico en el que todo encaja y el abanico es amplio: desde Chris Ware hasta cualquier autor de línea clara.

También es un estilo que llega a la gran mayoría de lectores o, sobre todo, a un tipo de lector que no está acostumbrado a los cómics, porque no es tan realista que te eche para atrás.

Para Guillermo también era un estilo muy querido ya que él, como holandés, creció en el cómic franco-belga. Pero vamos, no es un cómic que haga homenaje a Tintín, sino que yo uso la línea clara y tal vez por tratarse de aventuras se piensa en Tintín, pero no fue así particularmente. En la parte histórica hago un estilo más realista y Guillermo redactó unos textos más decimonónicos.

CuCoCrítica

Die. La partida.

Corazones rotos por la fantasía

KIERON GILLEN, STEPHANIE HANS
Y CLAYTON COWLES

Traducción de Loreto Cabaleiro

Panini, 2020



Si eres amante de los cómics o recuerdas con nostalgia las tardes jugando con amigos a *Dungeons & Dragons*, el juego de rol más famoso de todos los tiempos, ¡estás de suerte! *Die* te trae todo lo que necesitas para pasar un rato inolvidable. De la pluma de Kieron Gillen, famoso por sus cómics de *Star Wars* y *The Wicked + The Divine*, junto con el fabuloso trabajo de Stephanie Hans en la ilustración, nos adentraremos en un inesperado universo de fantasía. Es posible que los amantes y fanáticos de nuestros dioses favoritos en *The Wicked + The Divine* recuerden el trabajo conjunto que realizaron en el especial *Commercial Suicide*; aquellos que siguen la obra en castellano aún tendrán que esperar para leer este número.

Gillen ha demostrado saber escribir historias donde la luz se queda solo en la paleta de colores, pues sus personajes bailan sobre la escala de grises; cualquier espectro sobre el bien y el mal, conceptos arquetípicos tanto en dioses como héroes, quedan atrás. Dicha luz recae en manos de Hans, la cual tiene un trabajo de luces en sus obras espectacular y que en mi caso me enamoró de un flechazo con su estilo. Destaca por sus colores cálidos; el uso del rojo como un grito de atención en sus obras se refleja en múltiples momentos y aspectos de los personajes de *Die*.

La elección del título y la maquetación así como el diseño del tomo acompañan a crear esa mirada de nostalgia y pasión por el mundo de los juegos del rol que emana

de cada página. *Die. La partida. Corazones rotos por la fantasía* juega con la palabra desde la portada. *Die*, la forma correcta de decir dado en singular en inglés, que además también es la forma en la que se escribe el verbo morir, nos deja claras las intenciones de la obra. Esta no es una fantasía épica, no hay héroes ni finales felices. Si eso era lo que esperabas, has sacado un uno, es *pifa*, fallas. Recoge los dados y acepta tu sentencia.

La composición de la portada desglosa las caras de un icosaedro, el poliedro que todo rolero conoce como el dado de veinte caras tan clásico de los juegos de rol. En la contraportada, un dado de cuatro caras con un uno marcado nos recibe. Durante el tomo vemos la importancia de los lados para la historia, donde cada dado representa a uno de los protagonistas con una interpretación muy personal.

A diferencia de otros cómics relacionados con el rol de fantasía donde los protagonistas son verdaderos aventureros, nos trasladamos a una premisa bastante más japonesa. Este cómic podría definirse como un *isekai*, que es el género del manga, *anime* y novelas ligeras donde una persona normal es transportada a un mundo de fantasía, paralelo o alternativo al suyo. En ese sentido nos recuerda a la serie de televisión de *Dragones y Mazmorras*, donde unos niños acababan en otro mundo al entrar en una atracción de feria a merced del Amo del Calabozo. Aunque era una serie infantil, destacaba por su empatía, desesperanza (los protagonistas rompían a llorar a menudo) y polémicos niveles de violencia para la época. Con estos recuerdos en mente subiremos el termostato hasta romper el medidor y obtendremos como resultado *Die*.

Tras el análisis del diseño y un breve repaso del género, pasemos a la historia. Esto no es una partida de rol de quinceañeros, aunque en algún momento lo fue para nuestros desaventurados protagonistas. En 1991, seis adolescentes desaparecen sin dejar rastro. Lo que el mundo no sabe es que fueron arrastrados por un *Jumanji* gótico, terrorífico y sin miramientos hacia un mundo donde debían encarnar a los héroes que vencerían al malvado Gran Maestro. Esta no fue una aventura épica ni mucho menos agradable; los personajes que se hicieron sacaban lo peor de cada uno. Años después, cinco de los protagonistas reaparecen en extrañas circunstancias y ninguno habla de lo sucedido. En 2018 un fantasma del pasado da señales de vida, y estos ya no tan jóvenes amigos se verán arrastrados de nuevo a un mundo de pesadillas donde deberán enfrentarse, una vez más, no solo a un mundo maldito sino a ellos mismo.

La clave de la obra de Gillen es la capacidad de dar vida a unos personajes adultos atormentados por las decisiones que tomaron en su pasado, así como unas personalidades complejas y llenas de matices. Adolescentes que desearon manipular con sus palabras son adultos de los que nadie se fía y aquellos que desearon sacar su poder de la tristeza se ven envueltos en mirar a la cara, una vez más, a los restos de la depresión

que consiguieron dejar atrás. Este primer tomo se titula *Corazones rotos por la fantasía*, título que no podría ser más acertado.

Aunque la obra bebe claramente de su inspiración en *D&D*, las referencias no acaban aquí. Cada capítulo acompaña su nombre con una cita de grandes autores, como J. R. R. Tolkien, H. G. Wells, Charlotte Brontë, C. S. Lewis y muchos más que están por venir en los próximos volúmenes. Estas citas juegan un doble papel, no solo dando una pista sobre el contenido de la trama que se desarrollará en el capítulo, sino sobre la propia inspiración del mundo. Uno de los ejemplos más destacables es el páramo en tierra de nadie donde se desenvuelve una guerra interminable entre Prusia Eterna y Pequeña Inglaterra. Allí un soldado malherido agarra un anillo que le mantiene unido a sus recuerdos hasta desfallecer y un hombre con pipa narra su pérdida. ¿Os acordáis de lo que decíamos? Este es el capítulo que acontece tras la cita de J. R. R. Tolkien. Como este un sinfín de pequeños *foreshadowings* o presagios harán las delicias de los lectores amantes de este tipo de recursos literarios intentando aventurarse en descubrir las intenciones del autor.

Pero como toda obra hay que entenderla en su tiempo y uno de los aspectos más interesantes de este cómic es el momento de su publicación. Hace poco llegó a España *Critical Role: Vox Machina Orígenes*, cómic ambientado en la partida de *Dungeons & Dragons* retransmitida en YouTube más famosa de todos los tiempos. El rol está dejando de ser en los últimos años un nicho masculino y heterogéneo. *Streamings*, roles en vivo, jornadas, mesas no mixtas, sistemas experimentales, experiencias plenamente narrativas, creación de contenido independiente e incluso charlas y debates sobre «teoría rolera» definen el panorama actual del *hobby*. Dentro de dicha teoría hay un término muy interesante que ha dado que hablar en la comunidad rolera: el *bleeding* o sangrado. Nos referimos a las emociones vividas por el personaje que afectan al jugador. Desde una perspectiva optimista podría entenderse como mera empatía con la historia vivida, pero este término ha ido muy lejos. Jugadores que realmente lloran tras la partida y dicen sentirse afectados durante días han dejado clara la importancia no solo de la empatía, sino de la *ecpatía* (sentir fuera, manejo apropiado del contagio emocional y de los sentimientos inducidos). Es necesario poner una barrera entre lo sucedido en el rol con uno mismo por muy intenso y personal que resulte.

Las historias que se pueden contar en el rol son infinitas y diversas, llenas de matices y hechos que pueden afectar a vivencias personales. Por ello cada día se habla más de la *sesión 0*, la *tarjeta X*, el *semáforo* u otras medidas de seguridad para evitar, por ejemplo, que una persona que ha sufrido abuso sexual o que tiene alguna fobia encuentre *triggers* en su mesa de juego.

Posiblemente, si estas herramientas se hubieran tenido en cuenta, *Die* no sería tal y como lo conocemos. De la misma forma su ambientación y forma de tratar distintas

temáticas, de no ser por el contexto rolero actual, no tendría el mismo impacto o análisis. Este cómic es el ejemplo claro y absoluto del *bleeding* llevado al extremo y la ausencia de herramientas de seguridad al jugar. Obviamente, la mala suerte de vivirlo en primera persona y acabar teletransportado a otro universo empeora la situación. Por suerte para nosotros, lectores, podemos disfrutar desde la seguridad de nuestro sillón de sus aventuras sin ningún riesgo.

ÁNGELA MARÍA GARRIDO GARCÍA

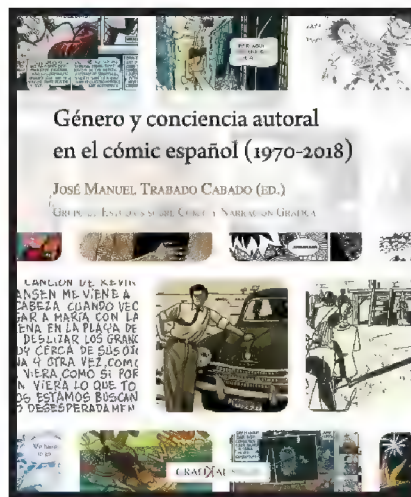
Ángela M.^a Garrido (1995) es graduada en Educación Social por la Universidad de Granada y en el máster de Ciencias de la Sexología con especialidad en Educación y asesoramiento sexual de la Universidad de Almería. Entre sus campos de interés se encuentra estudiar y analizar nuevas visiones positivas sobre género y sexualidad en el cómic contemporáneo.

Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)

JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO (ED.)

Universidad de León/Eolas Ediciones, colección Grafikalismos, 2019

De la mano de José Manuel Trabado y la Universidad de León (en coedición con Eolas Ediciones) nos llega *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)*. Se trata del quinto volumen de la serie Grafikalismos, que se confirma (con nueve títulos publicados ya) como una colección a tener en cuenta en el panorama de estudios de cómic en España. Es, además, uno de los más ambiciosos, pues cuenta con más de cuatrocientas páginas divididas en doce capítulos. El libro nace ligado al Grupo de Estudios sobre Cómic y Narración Gráfica (GRECONA-GRA) que dirige Trabado y que acaba de publicar otro interesante volumen, esta vez en Ediciones Trea: *Encrucijadas gráfico narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado* (2020).



La obra reúne a once especialistas de la historieta, tanto veteranos (el propio Trabado, Antoni Guiral, Miguel Ángel Muro, Yexus, Álvaro Pons, Ana Merino, Juan Manuel Díaz de Guereñu y Rubén Varillas) como otras voces relativamente nuevas (Esther Claudio, Nerea Fernández Rodríguez o Inés González Cabeza). El panorama que cubren (casi cincuenta años de cómic español) abarca a autores que empezaron a crear en el contexto del llamado *boom* del cómic adulto a finales de los setenta y, sobre todo, en los ochenta (Carlos Giménez, Alfonso Font, Max, Federico del Barrio, Miguel Gallardo, Miguelanxo Prado y Laura Pérez Vernetti) y otros más relacionados con la novela gráfica y el cómic producido a partir del siglo XXI (Paco Roca, Luis Durán, David Rubín y Emma Ríos).

Los autores elegidos, desde luego, son merecedores de estar en este volumen que, conscientemente o no, crea un canon español. Sin embargo, el propio Trabado nos

recuerda que no deja de ser «un panorama muy parcial», y que muchos otros «debieran aquí estar contemplados» (p. 34). Es, en efecto, muy complicada tal selección y un volumen más exhaustivo habría tenido probablemente más de mil páginas. Lo que sí llama la atención es que la mayoría de los autores seleccionados son dibujantes que suelen trabajar con sus propios guiones. ¿Se establece una relación así entre género autoral y control total de la obra? ¿Qué ocurre con nombres de destacados guionistas como Santiago García o con parejas de colaboración consolidadas como la de Antonio Altarriba y Keko?

En el primer capítulo, «Del quiosco al museo o cómo nace la conciencia de autor», Trabado establece el marco bajo el que opera el libro. Comienza, como no puede ser de otro modo, por analizar la manera en la que la imagen del medio ha sido sometida a estereotipo y prejuicio. Durante buena parte de su historia, el discurso del cómic se reducía en lo textual a ciertas fórmulas genéricas (aventura, ciencia ficción, etc.), una importación de los géneros literarios. En lo visual, dominaba un estilo realista. Es interesante la referencia a la obra de John G. Cawelti para explicar la relación entre el lector y el autor, que formalizan un contrato a base de esquemas repetibles y reconocibles. Se crea así un «horizonte de expectativas» que «no solo tiene incidencia en la estructura, motivos narrativos, elenco de personajes sino que también posee una repercusión económica» (p. 12), ya que bajo este modelo los editores tienden a no arriesgar.

El cómic como sistema cultural, nos recuerda Trabado, pasó de ser un «lenguaje anclado en la cultura popular» a «una especie de gueto», de «acceso cotidiano» a «algo especializado» (p. 13). En el contexto español esto significa el paso de un mercado dominado por el humor, la historieta sentimental y la aventura en la posguerra a otro que a finales de los setenta adquiere un público más adulto gracias a las revistas, las cuales sin embargo cerrarán en los años ochenta y principios de los noventa. En la crisis de esta década nacen, no obstante, iniciativas clave en el llamado «cómic de autor» y en la historia del medio en España como las editoriales Sins Entido y Edicions de Ponent, la revista *Nosotros somos los muertos* o, a principios del siglo XXI, Astiberri. ¿Cómo nace, pues, la conciencia autoral? Trabado apunta varias vías, como la capacidad de algunos autores de innovar dentro del marco de lo esperable, flexibilizando los géneros («un peaje que algunos autores pagaron por ingresar en el circuito del mundo del cómic», p. 25). Otras vías incluyen la adaptación de modelos literarios o la potenciación de la plasticidad del medio, que entronca con las antiguas relaciones entre el cómic y el arte y que explican cómo el cómic «se ha colado» recientemente en el museo. En este capítulo inicial se echa en falta, quizás, alguna referencia más a la tanto odiada como amada etiqueta «novela gráfica» y su conexión con la conciencia autoral, aunque este aspecto ha sido cubierto de sobra en trabajos como *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (Arco Libros, 2013), un volumen coordinado por el propio Trabado y una de las obras más destacadas en el ámbito de los estudios de cómic en español de la última década. En cualquier caso, quedan en esta sección

inicial bien establecidos los parámetros de análisis para el resto de los capítulos, que exploran esta relación entre género y conciencia autoral.

Algunos autores cuestionan, para empezar, una oposición directa entre género y autor. Así, Antoni Guiral afirma: «para mí existen sobre todo las buenas y las malas historietas, y me da igual que sean de género o personales» (p. 41). Prueba es Alfonso Font, que del cómic de agencias y de género evolucionó rápidamente hacia un estilo reconocible. Sus *Historias negras*, sombrías historietas cortas de dos páginas, son un ejemplo del dominio del tiempo narrativo, y hacen de Font «uno de los artistas que mejor ha establecido una dialéctica enriquecedora entre la historieta de género y el cómic de autor» (p. 55).

La mayoría de los capítulos trazan un recorrido de la trayectoria de cada autor, pero algunos no se centran tan solo en alguna de sus obras. Es el caso de las páginas dedicadas a Carlos Giménez o Luis Durán. Miguel Ángel Muro plantea un análisis detallado, narrativo y formal, de 36-39. *Malos tiempos* (2007-2008), obra cuyas «imágenes lacerantes» (palabras tomadas de Ramiro Pinilla) son más necesarias que nunca a la luz de la memoria histórica, pero que también establecen conexiones importantes con obras de la literatura. Juan Manuel Díaz de Guereñu, por su parte, se centra en *Antoine de las tormentas* (2005), una obra aparentemente asociada al género de aventuras y piratas, pero que gracias al complejo guion de Durán muestra interesantes conexiones con los cuentos maravillosos, lo mágico y lo onírico, e incluye motivos visuales repetidos como la tormenta.

Yexus explora la dialéctica entre género y cómic de autor en la dilatada trayectoria de Max pero concluye que apenas existe, pues enseguida consiguió adaptar el primero al segundo. Si podemos considerar el cómic *underground* un género, Max pronto lo hizo suyo al renunciar a personajes que se convirtieron en iconos como Gustavo o Peter Pank para avanzar en su continua exploración de la historieta, a la que considera «una aventura permanente» (p. 97). La obra de Max, como es sabido, muestra evidentes conexiones con otras disciplinas como el arte y literatura, y el barcelonés ha participado también en proyectos de ilustración, cartel, diseño o espectáculos. Otro autor clave que evolucionó del *underground* al nuevo panorama de la novela gráfica es Miguel Gallardo. Merino ofrece una lectura personal de su trayectoria, centrándose especialmente en *María y yo* (2007), obra autobiográfica que le valió numerosos reconocimientos y fue clave en el reconocimiento social y cultural de la novela gráfica en España. El autor, afirma Merino, «ha sabido evolucionar con las realidades narrativas del cómic español y ha construido una voz inconfundible y maleable donde habitan todos los Gallardos» (p. 269).

Si pensamos en un autor con un estilo y universo temático propios, es muy probable que el nombre de Miguelanxo Prado acuda a nuestra mente. Trabado analiza su obra, sus numerosos registros y su capacidad de dilatar fórmulas narrativas como la ciencia

ficción. Resulta muy interesante descubrir, por ejemplo, que el universo marítimo de su trilogía marina —*Trazo de tiza* (1992), *De profundis* (2007) y *Ardalén* (2012)— ya se anunciaba en «Mar de tinieblas» (*Creepy*, 1981) o que el género policiaco de *Presas fáciles* ya lo había practicado en las historias del detective Montano. Asimismo, llama la atención que su temprana vocación autoral en *Fragmentos de la enciclopedia delfica* tuvo que ser adecuada a la política de historias cortas y autoconclusivas exigidas por el editor y la época —¿qué habría ocurrido si se hubiera publicado hoy en día?

En otros casos, se recuperan nombres que, si bien comenzaron en esa época del *boom* adulto, muy pronto se asociaron a la experimentación y al cómic de autor. Es el caso de Laura Pérez Verneti, cuya trayectoria dominada por el erotismo, la estética artística y las influencias poético-literarias traza muy bien Álvaro Pons, o Federico del Barrio, quien «brilla por su heterodoxia y al que resulta difícil adscribir [...] a escuelas comicográficas, género o estilos» (p. 238), especialmente en su exploración de los límites del lenguaje y la metaficción en *Relaciones* (1996) o *Simple* (1999).

El multipremiado Paco Roca no necesita presentaciones, pues su obra ha sido clave en la expansión del público lector de cómic en el nuevo siglo. Esther Claudio se centra en cuatro novelas gráficas —*Arrugas* (2007), *El invierno de dibujante* (2010), *Los surcos del azar* (2013) y *La casa* (2015)— y hace una muy reveladora síntesis de su estilo, dominado por la sobriedad, la nostalgia y la mirada contemplativa en páginas a color estéticamente placenteras y con diferentes estilos de dibujo (heterografía), pero siempre buscando la inmersión lectora.

Por último, se analiza en el libro la trayectoria de dos autores gallegos de la misma generación que están triunfando en la escena internacional. Según Inés González, las obras de Emma Ríos, entre lo *mainstream* y lo *indie*, «están cambiando las normas acerca de qué significa hacer “cómic de género”» (p. 353): aunque están enmarcadas en la ciencia ficción y la fantasía, en sus publicaciones para Image destacan los personajes complejos y las reflexiones acerca de la identidad y el género. La obra de David Rubín también se puede adscribir al género de aventuras y superheroico, pero siempre desde una visión muy personal y un estilo visual propio. Nerea Fernández explora las obras más significativas del autor gallego, destacando su experimentación en el diseño de la página, el potente uso del color, sus temas predilectos (la figura del héroe, las fábulas, la violencia y la melancolía) y otras disciplinas y corrientes presentes como los videojuegos o el manga.

Género y conciencia autoral en el cómic español (1970–2018) no solo se une a otras investigaciones que recientemente han abordado la historia del cómic español —como *Del boom al crack: la explosión del cómic adulto en España (1977–1995)* (Diminuta, 2018), coordinado por Gerardo Vilches— sino que también conecta, en su atención al género, con otras propuestas recientes como *Understanding Genres in Comics* (Palgrave, 2020), de Nicolas Labarre. Cabe destacar también que la edición está muy cuidada.

Llama la atención, además de la cantidad apabullante de imágenes (como viene siendo costumbre en *Grafikalismos*), el detalle de incluir en el canto del libro un color diferente para cada capítulo, lo que ayuda a manejar mejor la voluminosa obra. El ambicioso trabajo coordinado por Trabado confirma, en definitiva, la vitalidad tanto del cómic español como de los estudios de cómic en el país, y no me cabe duda de que pronto se convertirá en obra de obligada referencia en la disciplina.

ENRIQUE DEL REY CABERO

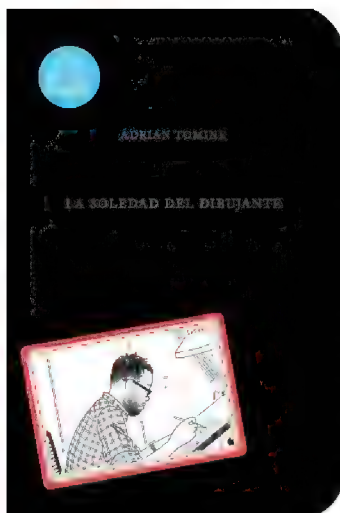
Enrique del Rey Cabero es doctor por la Universidad de Granada con una tesis sobre cómic experimental y ha trabajado como docente en diferentes universidades de España, Bélgica, Australia y Reino Unido. Actualmente es Lecturer in Hispanic Studies en la Universidad de Exeter e investigador asociado en la Universidad de Oxford, donde codirige la red de investigación Oxford Comics Network. Es coeditor de Dúplex. Cómic y poesía (Ediciones Marmotilla/Alas Ediciones, 2020) y ha publicado capítulos en libro en volúmenes de la editorial Routledge como Contexts of Violence in Comics (2019) y artículos académicos y reseñas en diversas revistas españolas y extranjeras como Journal of Iberian and Latin American Research, The Comics Grid o Revista Española de Lingüística Aplicada.

La soledad del dibujante

ADRIAN TOMINE

Traducción de Raúl Sastre

Sapristi, 2020



Hace ya bastante tiempo que Adrian Tomine dejó de tomarse en serio. Pese a que mantiene un reconocible respeto por su gremio, no tiene la misma estima por su personalidad artística ni tampoco para consigo mismo. Lo sabemos, por lo menos, desde que nos dejó entrever los preparativos de su boda en *Escenas de un matrimonio inminente* (Sins Entido, 2012), que supondría a la postre la primera pista. Más adelante, algunas de las historietas incluidas en *Intrusos* (Sapristi, 2019) indicaron que aquello no había sido un simple capricho. Hoy, *La soledad del dibujante* significa la confirmación definitiva de una deriva que, aunque puede entenderse como un progresivo cambio de registro respecto a las etapas iniciales de su carrera, no es ni mucho menos una ruptura radical.

Si tenemos en cuenta, de hecho, la edad que tenía cuando se publicó sus primeros mini-cómics o en su debut con *Drawn & Quarterly*, sería lógico deducir que sus propios fantasmas y decepciones le inspiraron en la gestación de más de un personaje de cuantos desfilaron entonces en recopilaciones como *Sonámbulo y otras historias* (La Cúpula, 2018) o *Rubia de verano* (La Cúpula, 2013), esos jóvenes urbanitas desorientados y enamoradizos, empujados o arrastrados, según se mire, por el ansia y la nostalgia. Siguiendo esa línea se entiende mejor el hecho de que su última obra sea una especie de autobiografía, el resultado pues de una evolución lógica y natural, además de la indiscutible evidencia de que sus tebeos han madurado con él.

Tildarla de semblanza tal vez pueda sonar excesivo por cuanto la verdadera intención de *La soledad del dibujante* es en realidad la de compilar solo algunos momentos significativos de su vida como aficionado a los tebeos y como profesional del medio.

De hecho, su *alter ego* en el libro reconoce hacia el final que lo que recuerda con más claridad «es todo lo relacionado con los cómics... las bochornosas meteduras de pata, las pequeñas humillaciones, los insultos que he creído recibir». Una serie de vivencias elocuentemente negativas que juntas conforman un hilarante recorrido personal y, contra todo pronóstico, el trabajo más melancólico de su trayectoria.

Ese contraste no es el único. Si seguimos leyendo vamos a tropezarnos con unas cuantas dualidades. Para empezar, aunque el narrador/protagonista se parezca horrores al autor, tenga su nombre y su apellido (al parecer, difícil de pronunciar) y supuestamente comparta sus filias, fobias, secretos y mentiras, es imposible saber si lo que cuenta es verídico o no. Esa indecidibilidad que Andrés Trapiello asignaba a *El maestro Juan Martínez que estaba allí*, en el sentido de que no se podía averiguar si lo que ahí relataba Chaves Nogales le había pasado a su compadre o a él mismo, o si los hechos eran reales o ficticios, es asimismo aplicable al cómic que nos ocupa. Y al igual que en la susodicha crónica del felizmente recuperado periodista sevillano, tampoco aquí el grado de veracidad afecta a la lectura ni le resta autenticidad. Los acontecimientos se intrincan tan convincentemente con la cotidianidad que todo suena cercano y, lo que es más importante, interesante. El tallado de su figura central y el de los ambientes en los que se mueve responde siempre a una percepción subjetiva, son recreaciones de instantes extraídos supuestamente de su memoria que comparte ahora con nosotros, entre risas, a través de un monólogo desenfadado con forma de historieta.

En esa misma línea, convendría fijarse en la apariencia física del volumen. Imita la apariencia de un clásico cuaderno de notas de 15 x 20 centímetros, con sus tapas negras y sus hojas cuadriculadas (en la edición original incluía además una goma elástica para cerrarlo), para que de ese modo el contenido se perciba igualmente espontáneo, temporal y transitorio. En realidad, no hay nada de eso. Existe un guion claramente estructurado, con una ordenación cronológica de los hechos, una segmentación por capítulos y una conclusión que enlaza a la perfección con el arranque. Esta última es una estrategia similar a la utilizada en aquellas *Escenas de un matrimonio inminente* citadas al principio que concluían con la explicación de cómo había surgido la idea de darle forma, concretamente cuando su futura mujer le pedía entusiasmada que realizara un pequeño tebeo como recordatorio para los invitados a la ceremonia. En consonancia con ese supuesto aspecto perecedero del libro, el trazo pretende disfrazarse de borrador, de bosquejo, de apunte, y consigue verse descuidado y fresco. La explicación es sencilla. Tomine ha alcanzado un enorme dominio de su oficio y puede desarrollarlo como le dé la gana. Ha logrado asimilar con naturalidad la herencia de Charles Schulz mediante las enseñanzas de Jaime Hernandez, sin convertirse en un mero imitador de alguno de los dos, sino conservando una idiosincrasia intransferible.

Pero no se trata únicamente de la manera de dibujar, sino también del dominio inapreciable de las herramientas necesarias en cada minuto. Ha llegado a un punto, a base de años de formación, de ensayo y error y de acumulación de páginas a sus es-

palidas, en el que puede permitirse el lujo de rechazar lo que no le sirve y de quedarse con lo imprescindible. Y consigue plasmar sin trucos toda la complejidad de una narración en apariencia sencilla, que se lee con asombrosa facilidad.

Resulta igualmente apasionante dilucidar a qué tipo de destinatario específico está orientado. En un principio, los cameos (hay quien dice que la mayoría son reconocibles, aparte de los más evidentes, Miller, Clowes, Sala o Seth) y las referencias (el inventario de revistas que devoraba de niño, el chiste recurrente sobre la novela gráfica, el sentimiento de pertenencia a la tribu) podrían llevarnos a concluir que el público potencial lo componen, claro, los consumidores habituales de tebeos o al menos aquellos más o menos familiarizados con las viñetas. Sin embargo, la neutralidad del tono, la innegable gracia de las anécdotas, la universalidad del argumento (resumido en las cuitas pretéritas y actuales de un artista inseguro y pusilánime) y ese texto final de presentación —falsamente escrito a lápiz— en el que únicamente se destacan sus colaboraciones y relaciones directas o indirectas con determinados medios de comunicación enormemente prestigiosos, nos hace sospechar que lo que se busca es ampliar legítimamente el espectro.

Sea de una u otra manera, lo bien cierto es que esa naturaleza dimorfa lo enriquece sin cargarlo con complicaciones innecesarias. Alejado de la gravedad de, por ejemplo, la reivindicable *Shortcomings*, respecto a la que funciona tal que un contrapeso pese a que ambas autoexploran un mismo modelo de referencia, Tomine ha optado por fijarse en sus experiencias para trazar, al mismo tiempo, un retrato fidedigno de las entrañas del mundillo de los cómics y un rastreo de su lugar en el mismo. Tomándose como principal diana de la gran mayoría de las chanzas, aceptando su emplazamiento a la sombra de compañeros ilustres, consigue repartir estopa a otros miembros del club (colegas, críticos, fans, aficionados, librerías), descubriendo con esa táctica el alto índice de vanidad de muchos de los que forman parte de una industria —y déjenme que la llame así— que fuera de su estricto círculo tiene poca (o ninguna) trascendencia, condición extrapolable a nuestro panorama doméstico.

El precio de la fama (con todas las comillas que le queramos poner), las convenciones y festivales, con centenares de personas paseando con esas acreditaciones colgando del cuello que tan bien quedan, las sesiones de firmas y las giras promocionales, todo tiene su reverso. Sin hacer sangre ni cebarse en exceso, recorre los diferentes hábitats y estudia cada una de las especies con la única constante de que la persona que siempre sale malparada es el propio Tomine. Su representación en papel bebe tanto de sí mismo como de otros referentes populares (por ejemplo el que interpretaba Woody Allen en sus primeras películas) resultando un arquetipo divertidísimo y recurrente, que crece y cambia, en suma, a medida que va viviendo, superando las dudas y aceptando con franqueza que la felicidad es simplemente tropezar con la menor cantidad posible de problemas.

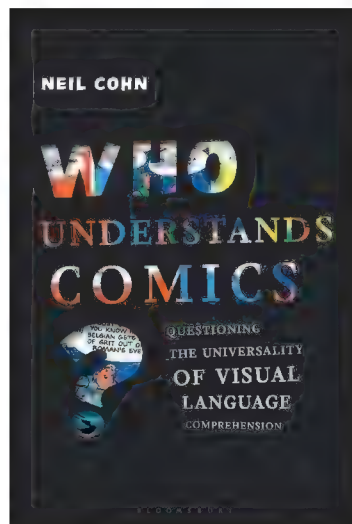
Óscar Gual (Gandia, 1973), está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandia y es profesor asociado en la Universitat de València. Colaborador de diferentes medios como Saó o 13 millones de naves, es autor también de la monografía Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia (PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas Yo quiero un TBO (Diminuta, 2017) y Cómic digital hoy (ACDCómic, 2016).

Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension

NEIL COHN

Bloomsbury, 2020

Neil Cohn ha ido construyendo su carrera a lo largo de los últimos años proponiendo un acercamiento al estudio de la comprensión de los cómics fundado en las ciencias cognitivas —en particular desde una perspectiva lingüística— y definiendo los cómics como un contexto en que se da el lenguaje visual. El conjunto de sus teorías sobre el tema ha ido desafiando algunos preconceptos, tanto sobre el lenguaje y el dibujo como relacionados con la comprensión de las narrativas visuales. Su obra más reciente (publicada en noviembre 2020) pone en tela de juicio la suposición de universalidad de la comprensión de secuencias de imágenes, explorando distintas facetas de los procesos neurocognitivos involucrados en la lectura de tales narrativas.



El primer capítulo, «An Assumption Of Universality», se abre con el planteamiento que hace de premisa a la obra. Cohn proporciona una rápida revisión de la literatura existente relevante para su hipótesis, vinculada con la transparencia supuestamente intrínseca a las imágenes secuenciales —que él define como Sequential Image Transparency Assumption, SITA)—. Las creencias sobre la universalidad y simplicidad de comprensión de las narrativas visuales se han basado en su ubicuidad en la historia humana y distintas culturas, así como en la suposición de que tales secuencias de imágenes representan la realidad de la experiencia visual y, por ende, su comprensión debería ser universal. El autor reelabora su propio trabajo de investigación antecedente: sin haber insistido en la calidad de universal, Cohn mismo ha estado explorando este aspecto durante muchos años, centrándose sobre todo en la posible no-universalidad

en sentido macrocultural. En esta obra, Cohn da un paso adelante, y se pregunta si los procesos de neurocognición de imágenes y narrativas visuales son realmente universales dentro de una misma cultura y entre lectores habituales de cómics. Además, la hipótesis fundamental avanzada por el autor es que la comprensión de secuencias visuales requiere fluidez en el dominio del lenguaje visual, adquirida por exposición y práctica. La segunda parte del capítulo es un repaso detallado de la base teórica desarrollada por Cohn al respecto, articulada por primera vez de forma extensa en su obra *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (Bloomsbury, 2013). Si bien se trata de una obra imprescindible, la reformulación que Cohn hace de su Visual Language Theory (VLT) en este capítulo es muy eficaz, pues consigue afinar sus planteamientos y argumentación. Con la ayuda de algunas imágenes comentadas, el autor logra traducir el lenguaje de especialidad propio de la lingüística cognitiva para el lector no experto en el campo, sin caer en la tentación de dar por sentados algunos detalles, como se podía ocasionalmente percibir en la obra de 2013. Es fundamental subrayar aquí la premisa de su teoría y definición de lenguaje visual: como ocurre hablando de lenguaje (verbal), los cómics representan un contexto en el cual se emplean lenguajes visuales específicos y articulados. Aplicando un acercamiento estructural de tipo lingüístico, Cohn identifica y analiza los elementos que componen y regulan el lenguaje visual —de su gramática a los aspectos vinculados al empleo de esta—, y se refiere a sus manifestaciones en el contexto específico de los cómics.

El segundo capítulo, «Comprehending Visual Narratives», explora la idea presentada en las premisas, enfocando la complejidad intrínseca a la comprensión de imágenes secuenciales. Retomando su propio trabajo más reciente (en particular «Your Brain on Comics: A Cognitive Model of Visual Narrative Comprehension», 2020), Cohn delinea su modelo para el análisis de la semántica narrativa propia del lenguaje visual (que denomina Parallel Interfacing Narrative-Semantics, PINS). Según el autor y los hallazgos de su laboratorio de investigación, la comprensión de las secuencias visuales combina las representaciones semánticas —que proporcionan su significado intrínseco— con una estructura narrativa que organiza tales significados de manera secuencial. Por lo tanto, el lector necesita decodificar distintos niveles de complejidad para entender cada secuencia narrativa de tipo visual, a través de procesos de inferencia, predicción, acceso semántico, y deconstrucción del elemento secuencial. Sin embargo, Cohn advierte que las pruebas llevadas a cabo por su laboratorio se han centrado en participantes neurotípicos con experiencia consolidada en la lectura de narrativas visuales y en particular cómics. Una vez más, aflora su pregunta inicial: ¿los resultados acerca de la respuesta y facilidad de comprensión de los participantes podrían depender de su (alto) nivel de dominio del lenguaje visual en el contexto específico?

El tercer capítulo, «Cross-Cultural Diversity of Visual Languages», condensa el trabajo de Cohn sobre la diversidad estructural existente entre distintas narrativas visuales, según el contexto cultural específico de recepción y producción de las secuencias

de imágenes. El estudio se funda en el análisis sobre un Visual Language Research Corpus realizado por el equipo del laboratorio dirigido por Cohn. El corpus está compuesto por cómics producidos en distintos países y, por ende, en el marco de culturas distintas, y está anotado por codificadores entrenados en la decodificación del lenguaje visual. Los resultados se revelan muy interesantes y destacan patrones interculturales relevantes. El cuarto capítulo, «Cross-Cultural Visual Narrative Comprehension», se centra en este enfoque, a través del análisis de los resultados de distintas pruebas, como, por ejemplo, tareas de disposición de imágenes en secuencia por significado (Picture Arrangement Task, PAT) o vinculada a la cognición temporal (Temporal Card Arrangement Task, TCAT).

El quinto capítulo, «Development of Visual Narrative Comprehension», ataca la suposición de que para entender las narrativas visuales no es necesario el desarrollo de ningún tipo de conocimiento específico. El precedente capítulo —y, en general, el trabajo de Cohn en los últimos años— ha demostrado la peculiaridad de cada sistema cultural con respecto a sus narrativas visuales, lo que implica la necesidad de conocimiento sobre tal sistema para entender sus secuencias de imágenes. Su estudio añade aquí otra faceta fundamental: la relación entre los procesos de desarrollo cognitivo del niño y la comprensión de la secuencialidad visual. Cohn revisa un consistente corpus de literatura científica y proporciona dos ejemplos concretos, de forma que concluye que la progresión en varias áreas de la cognición implica un incremento en la capacidad de inferencia, extracción de información, acceso semántico, y producción propia de relatos gráficos coherentes.

El sexto capítulo, «Variation in Fluent Comprehenders», explora la noción de fluidez en la lectura de narrativas visuales y resulta, quizás, el más útil para entender la hipótesis por la cual el desarrollo de un dominio específico sería necesario para comprender imágenes secuenciales de manera eficaz. Según la teoría de Cohn al respecto, la fluidez en la comprensión de las narrativas visuales puede ser variable incluso entre lectores con mucha experiencia en su lectura. El autor revisa muy brevemente la investigación sobre el tema realizada por Nakazawa, que ha llevado a la estructuración de un procedimiento definido para la investigación sobre la necesidad de competencias específicas en la lectura de narrativas visuales —condensado en el Chiba University Comic Comprehension Test, CCCT—. El segundo modelo de análisis presentado pertenece al trabajo de Cohn mismo, que ha llevado a la definición de un índice de competencia (Visual Language Fluency Index, VLFI) basado en tareas de autoevaluación por los participantes, así como en pruebas prácticas que averiguan su respuesta frente a contenidos visuales organizados en secuencias. El autor expone algunas reflexiones críticas sobre su propio sistema métrico, y admite que los niveles de competencia y fluidez siguen siendo factores complejos a definir en correlación con otras habilidades cognitivas.

El séptimo capítulo, «Visual Narrative Comprehension in Neurodiverse and Cognitively Impaired Populations», introduce los estudios realizados por el laboratorio de

Cohn sobre la peculiaridad de la comprensión de narrativas visuales por individuos afectados por neurodiversidades específicas. Concretamente, el autor se refiere a trastornos del espectro de la esquizofrenia (Schizophrenia Spectrum Disorder, SSD), trastornos del desarrollo del lenguaje (Developmental Language Disorder, DLD) y trastornos del espectro autista o TEA (Autism Spectrum Disorder, ASD). Se trata quizás de uno de los aportes más interesantes del libro para el lector familiarizado con el trabajo de Cohn y, al mismo tiempo, se revela un capítulo algo problemático. Considerando que la neurodiversidad profundizada en detalle por sus estudios corresponde con los trastornos del espectro autista, su descripción podría haberse matizado mejor. Cohn habla de deficiencias de neurodesarrollo pero no evidencia claramente que dentro del espectro hay muchísimos matices y niveles de déficit. Construcciones discursivas como «individuals with ASD have been said to do better with» [se ha dicho que individuos con TEA se desenvuelven mejor con] (p. 131) resultan bastante resbaladizas dentro de un texto académico por lo general caracterizado por definiciones y referencias adecuadas. En un caso el autor se refiere a «higher levels of autistic traits» [niveles más altos de rasgos autistas] (p. 132) sin aclarar realmente qué comportan en realidad tales niveles, ni cómo se correlacionan con coeficientes intelectuales, por ejemplo. Considerando que en la común percepción pública las representaciones del espectro autista están generalmente mal explicadas o distorsionadas, la obra hubiera podido hacer un esfuerzo en definir más adecuadamente tal neurodiversidad.

El octavo capítulo, «Graphic Narratives vs Film Narratives», introduce un tema nuevo, que compara la comprensión de narrativas visuales filmicas —y por ende dinámicas— y narrativas gráficas estáticas. Para llevar a cabo su exploración de las narrativas filmicas, Cohn analiza este tipo de secuencias visuales dinámicas proponiendo una teoría sobre el desarrollo de un entendimiento específico vinculado al medio empleado. Retomando algunos temas trabajados en pasado por él mismo —además de los investigadores citados, sobre todo en el campo de estudios de la cognición filmica— el autor los profundiza y conecta con las premisas argumentadas en los capítulos antecedentes sobre la articulación de una comprensión intercultural y el desarrollo infantil de la comprensión de narrativas visuales.

El capítulo final, «Visual Language Fluency», vuelve a las preguntas iniciales que la obra propone: los capítulos antecedentes sustentan la base de su Visual Language Theory, por la que la estructura y cognición de imágenes secuenciales se desarrollan de manera similar a la competencia lingüística, tanto en fase de producción como en fase de comprensión. Las conclusiones de Cohn sobre la necesidad de desarrollar el dominio del lenguaje visual implican un desafío para el empleo de narrativas visuales como herramienta en el campo de la educación, por ejemplo, implicando la utilidad de moldear tales narrativas de manera más consciente y articulada. El volumen cuenta con dos apéndices que recogen el material de corpus de cómics analizados y los datos proporcionados por las pruebas sobre neurodiversidades referenciadas en

el capítulo séptimo. El apartado de referencias bibliográficas es extenso y demuestra el dominio del autor sobre la literatura relacionada con sus temas de investigación.

A veces el texto puede suscitar una vaga impresión de fragmentariedad, quizás dada por el hecho de que el conjunto teórico propuesto por Cohn está todavía en evolución y definición. Algunos capítulos crean secuencias argumentativas evidentes y fluidas entre sí, mientras que otros parecen insertarse un poco abruptamente. Sin embargo, hay que reconocer el esfuerzo de incorporar resultados de estudios experimentales en una argumentación comprensible, incluso para lectores sin formación en ninguno de los campos cruzados por esta investigación. *Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension* permite al lector un acercamiento completo y comprensible a los temas tratados, basado en una bibliografía sólida y detallados resultados experimentales vinculados al trabajo hecho por el Visual Language Lab (Universidad de Tilburg). Aun encontrando algunas partes quizás repetitivas, el lector familiarizado con el extenso trabajo de Cohn puede apreciar la eficaz reformulación operada en esas partes y, evidentemente, el crecimiento de su investigación a lo largo de los últimos años. La perspectiva cognitivo-lingüística desde la cual Cohn se acerca al mundo de los cómics representa una contribución valiosa y original, además de muy necesaria para expandir la dimensión científica y académica de los Comics Studies, un campo en que todavía la investigación a veces está falta de adecuada profundidad teórica, crítica, y analítica. Pese a un lenguaje necesariamente de especialidad, la lectura se revela placentera y enriquecedora incluso para el lector ajeno al mundo cognitivo-lingüístico, ayudado por la argumentación generalmente clara y cautivadora del texto. En conclusión, se trata de una obra relevante y muy recomendada para cualquier lector que quiera profundizar en su comprensión de los mecanismos cognitivos intrínsecos a la decodificación de la narrativa gráfica.

ANNA MARTA MARINI

Anna Marta Marini está contratada como personal investigador predoctoral en estudios norteamericanos por el Instituto Franklin (Universidad de Alcalá). Obtuvo su grado y posgrado en Mediación Lingüística y Cultural (Università degli Studi di Milano) especializándose en culturas angloamericanas y estudios mexicanos, y un posgrado de nivel avanzado en Public History (Università di Modena e Reggio Emilia). Su proyecto de FPI y tesis (realizado en codirección con el CISAN-UNAM) enfoca el discurso subyacente a la representación de la otredad transfronteriza en el cine mexicano y estadounidense. Al margen de su trabajo sobre cultura popular y la representación de la región fronteriza y de las comunidades mexicoamericanas, sus líneas de investigación se centran en el análisis crítico del discurso relacionado con la violencia estructural/cultural/directa. Con respecto a México, su trabajo enfoca la represión estatal y su discurso institucional de legitimación y encubrimiento.

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Anna Abella, Claudio Aguilera Álvarez, Tonio L. Alarcón, Cynthia Alfonso,
Basilio Allende, Jose Antonio Alonso Barrueco, Lorenzo Araya Suárez,
Adán Arsuaga, Autsaider Comics, Joaquín Ayala, Miguel Ángel Baeta,
Emilio Basauli Herrero, Brad Brooks, Brownsclair, Luis Bustos, Víctor Calderón,
Juan Antonio Chamorro, Colli, Miguel Cruz Montalbán, Esther Cruz Santaella,
Antonio Cuesta Rojo, Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou, Entreviñetas,
David F. de Arriba, David Figarola, Jaione Fraile, Fer García, Mar García,
Santiago García, Eva García-Bajo Pierna, Pablo García-Girón Pérez,
Óscar García López, Alberto G.^a Marcos, David García-Reyes, Sergio García Sánchez,
GASTÓN (Asier Iturrialde), Jesús Gisbert Sampedro, Globos de Pensamiento,
Julia C. Gómez Sáez, Irma González Sánchez, Óscar Gual Boronat,
Eduardo Guillén Rodrigo, Cristina HL, Ignacio, Kike Infame, Kiko, Javi Krug,
Chema Lajarín, Regina López Muñoz, Daniel M. Vega, Mai, Elena Masarah,
Erlantz Miragaya, Jorge Luis Mora Serrano, Jesús Morales, Pau Moratalla Castro,
Roberto Morote, f naranjo, Carlos Manuel Navas Ramírez, Paz Olivares,
Begoña Ortega, Juan Osa, Ferrán Padilla, Pedro Paredes, Javier Peinado,
Miguel Ángel Pérez-Gómez, Patricia Pérez Redondo, Librería Pérgamo, Álvaro Pons,
María Porras Sánchez, POW! Comics, replicARTE – Taller de Artesanía Digital,
Ángel Prieto, Enrique del Rey, Sonia Ruiz Ilintxeta, Samu, Pablo Santamaría Escobar,
José Andrés Santiago Iglesias, Daniel Saura, Koldo Sebastián, Óscar Sendón,
Xavi Serra, Alex Serrano – Newsletter Cápsula de Escape, Tranquilinho,
UNICÓMIC, Alberto Venegas

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación y bases de datos:



[Latindex - Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal](#)



[European Reference Index for the Humanities and Social Science - ERIH PLUS](#)



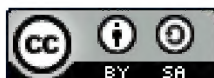
[MIAR – Matriz de Información para el Análisis de Revistas](#)



DULCINEA

Derechos de explotación y permisos para el auto-archivo de revistas científicas españolas

[Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas](#)



Esta publicación se halla bajo licencia Creative Commons Attribution Licence ([CC BY SA](#)) que permite a otros compartir el trabajo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista.



Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 15, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Inicio de la publicación: 2013

Año de edición: 2020 (diciembre)

Lugar de edición: Madrid

ISSN: 2340-7867

Periodicidad: Bianaual

